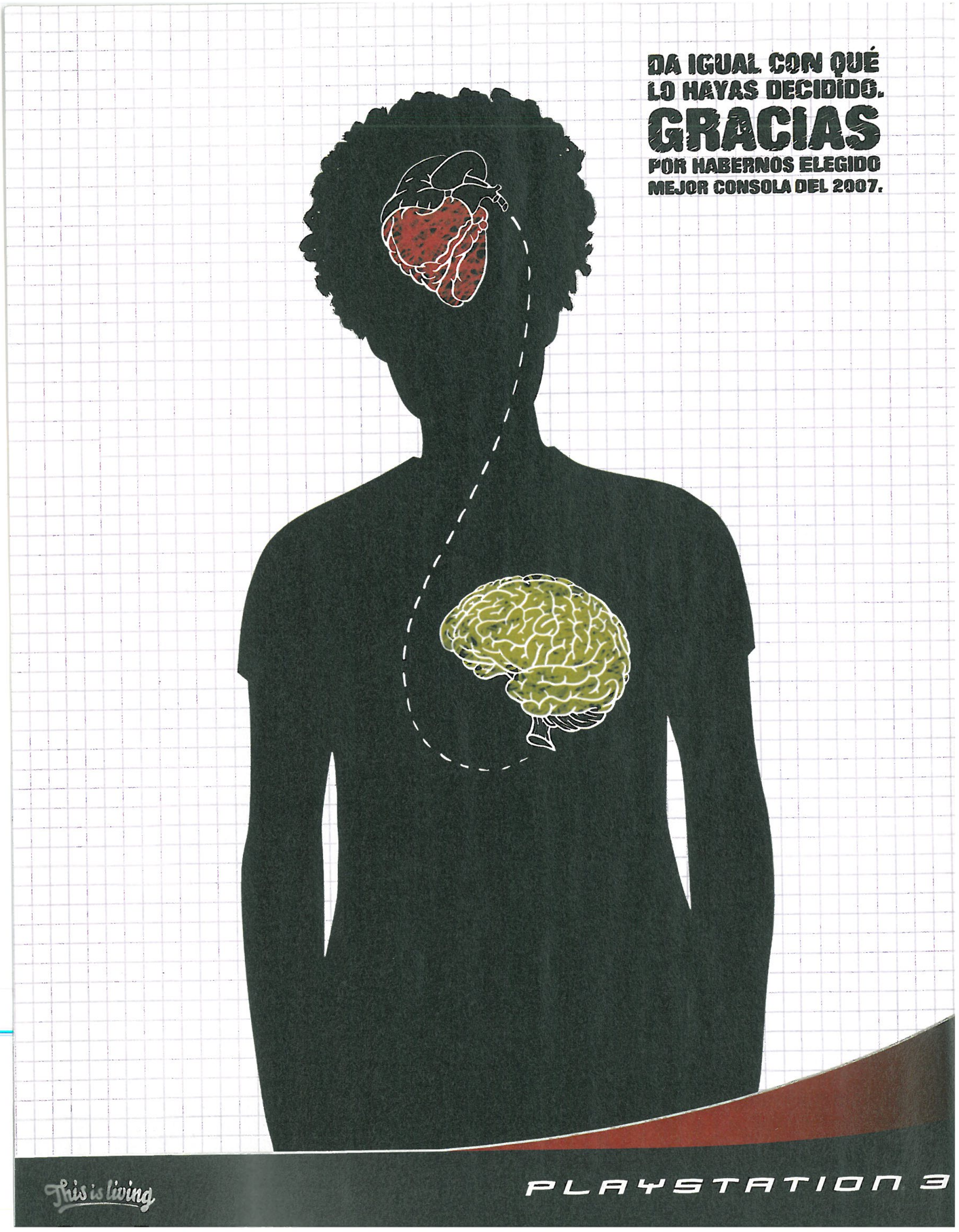

2'99 €
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • PSP • NINTENDO DS
Nº 200
HOBBY CONSOLAS
REGALO ESPECIAL NÚMERO 200
¡SÚPER-PÓSTER! 200 PORTADAS que han hecho historia
¡1ª REVIEW EN EXCLUSIVA!
grand theft auto IV
ADELÁNTATE
SMACKDOWN VS RAW 2009
¡Así será la nueva entrega de la lucha más salvaje!
A FONDO
YA ESTÁ AQUÍ Wii FiT
¿De verdad sirve para ponerse en forma? ¡Descúbrelo!
¡¡HEMOS SIDO LOS PRIMEROS EN ACABAR EL JUEGO!! ¡¡Y TE LO CONTAMOS TODO!!
HOBBY CONSOLAS
Portugal 2,99 €
00200
8 424094 810017


18+
www.pegi.info


XBOX 360 LIVE


PLAYSTATION 3


DA IGUAL CON QUÉ
LO HAYAS DECIDIDO.
GRACIAS
POR HABERNOS ELEGIDO
MEJOR CONSOLA DEL 2007.
This is living
PLAYSTATION 3

Que cumplamos 200 más...

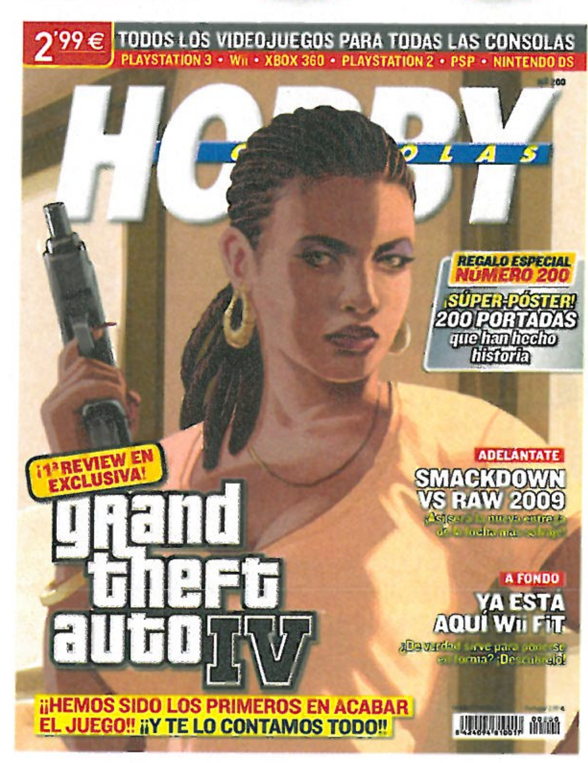


MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

Da un poco de vértigo cuando uno echa la vista atrás. 200 números. 200 meses. Casi 17 años. Ese es el tiempo que lleva Hobby Consolas informando sobre el apasionante mundo de los videojuegos. Y con el honor, gracias a vosotros, de ser en todo este tiempo la revista más vendida y la referencia absoluta dentro del sector. Desde luego, es un periodo de tiempo considerable para cualquier revista, pero para una especializada en videojuegos aún más debido a los vertiginosos y espectaculares cambios que ha experimentado esta forma de entretenimiento. Pocos pensábamos a principios de los 90 que las consolas iban a convertirse en la opción de entretenimiento preferida por todo tipo de público, que su facturación iba a superar a la de la música el cine y el vídeo juntos, que los telediarios hablarían de los lanzamientos de los juegos como de los grandes estrenos de Hollywood y que las consolas llegarían a ofrecernos juegos tan alucinantes como los que tenemos ahora. Y, lo mejor, es que en el futuro esto irá a más. Y podéis dar por hecho que en Hobby Consolas seguiremos al pie del cañón otros 200 números más. Y los que hagan falta. Siempre con la misma ilusión y entusiasmo que ponemos todos los meses. Y siempre, agradecidos porque todos vosotros, desde los que nos leéis desde el número 1 hasta los que nos compráis desde hace un número, nos sigáis considerando vuestra revista favorita.

Los videojuegos han experimentado grandes cambios en todo este tiempo



LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Si no lo ven... Os voy a contar una historia: Rockstar nos llevó a Londres a jugar a «GTA IV» en exclusiva. Este "fiera" de aquí al lado llegó medio día más tarde que los demás periodistas europeos (venía de ver «Smackdown» en San Francisco), y dijeron que no le iba a dar tiempo a acabarlo. Bien, pues fue el único que lo logró. Sus anfitriones alucinaron...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

25 horas, 20 min. Ése es el tiempo que hemos tardado en acabarnos el modo historia de «GTA IV». Toda una "paliza" que nos ha servido para ofreceros el análisis más exhaustivo. Espero que vosotros disfrutéis del análisis tanto como yo he disfrutado jugando con esta maravilla. ¡Y las horas que todavía me quedan por delante!



DANIEL QUESADA
Redactor
daniel@axelspringer.es

Ciento Diez. El número de la revista en el que entré a trabajar como colaborador en Hobby Consolas. Antes que eso, fui ávido lector. Ahora, como redactor, me siento feliz de ver que la revista sigue divirtiendo, ayudando y motivando a vosotros, los jugones... ¡y que el sector es más fuerte que nunca! Larga vida a Hobby y felicidades a todos los "consolegas".

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



NOVEDAD

El primer análisis de GTA IV

Hemos sido los primeros en acabar «GTA IV» y os desvelamos todas sus claves en el análisis más completo. ¡En rigurosa exclusiva!

PÁGINA 92

REPORTAJE

Smackdown 2009 sube al ring

Os adelantamos las novedades del próximo juego de "pressing catch" en este gran reportaje. ¡Que suene la campana!



NOVEDAD

Todos en forma con Wii Fit

Analizamos el lanzamiento más atlético de Nintendo Wii y os lo contamos todo sobre su nuevo periférico, la tabla de ejercicios "Balance Board".

PÁGINA 100

SUMARIO





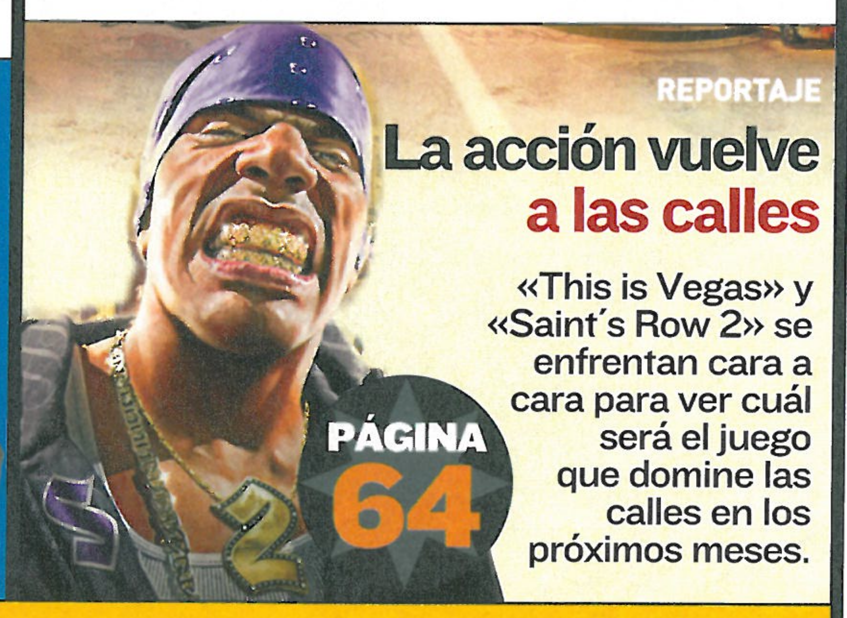
PREESTRENO

Pisa a fondo con Race Driver Grid



El espectacular heredero de la serie «TOCA» arranca con fuerza en las consolas de nueva generación.





REPORTAJE

La acción vuelve a las calles

«This is Vegas» y «Saint´s Row 2» se enfrentan cara a cara para ver cuál será el juego que domine las calles en los próximos meses.

PÁGINA 64

TODOS LOS JUEGOS





¡Y PENSAMOS SEGUIR OTROS 200 MÁS!

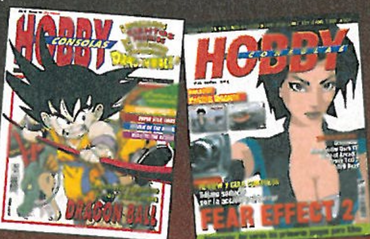
200 meses de diversión

¡Ya hemos llegado al número 200 de Hobby Consolas! 17 años después de aquella mítica primera portada con Bart Simpson, nosotros seguimos encantados al pie del cañón. Acompañadnos en este repaso a la historia de esta (vuestra) revista.



MOMENTOS PARA EL RECUERDO

Pufff, doscientos números... En todo este tiempo hemos vivido de todo y seguro que muchos compartís todos esos recuerdos con nosotros. Mirad algunas pinceladas con lo más destacado:



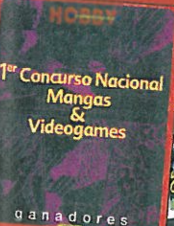
■ **NÚMEROS DE RÉCORD:** El más vendido ha sido el 18, con 180.000 ejemplares. ¡Seguro que Goku tuvo algo que ver! Por su parte, el que menos os gustó fue el 115, con sólo 53.000 copias, a pesar de la "chati" que había en portada...



■ **LA NOTA MÁS ALTA** que hemos dado ha sido un 99. Ocho juegos la han conseguido y tres de ellos eran de «Donkey Kong Country». También «Sonic 3D», «Perfect Dark» o «Gran Turismo 3» lo lograron.



■ **LAS EXCLUSIVAS** no han faltado. La de «Zelda: Twilight Princess» tuvo eco a nivel mundial, pero también hemos tenido otras como la de «Gran Turismo 4», «Street Fighter IV» o la de «GTA IV» de este mes.





■ **LA PARTICIPACIÓN** de todos vosotros ha sido clave. ¿Recordáis concursos como Mangas & Videogames o el del Mayor Experto en Videojuegos? Y claro, vuestras cartas a las secciones nos "alimentan" mes a mes.

HOBBY EN CIFRAS

Hay pocas cosas más expresivas que los números. Aquí tenéis algunas de las cifras más curiosas que hay en relación a la revista. Y es que 200 números dan para mucho:

10.000

TONELADAS DE PAPEL se han usado para imprimir todas las copias de todos los números aparecidos para la fecha. Nosotros solos podíamos habernos cargado el Amazonas. ¡Y dicen que el saber no ocupa lugar!





16.372.000

EJEMPLARES hemos vendido en todo este tiempo. Con una media que ronda los 90.000 ejemplares al mes, no podemos quejarnos de nuestra salud en los quioscos. Un récord en el sector.

5.572

JUEGOS PUNTUADOS y analizados para todas las consolas no es una mala cifra. Las consolas más prolíficas han sido PSOne (903 juegos) y PS2 (843 por ahora).

20

PORTADAS DE COCHES hemos tenido a lo largo de la revista, seguidas por 16 de fútbol (7 de ellas fueron del Barça y 4 del Madrid). Los personajes que más han aparecido son Lara Croft (9 veces) y Mario Bros (6).

HOBBY CONTRA TODAS

Ser la revista de videojuegos más vendida de España tiene mérito, pero la "hazaña" cobra más valor si hacemos un repaso a las revistas que han competido con nosotros en el quiosco durante estos 200 números y desgraciadamente tuvieron que cerrar. En fin, ya lo veis ¡No pueden con Hobby Consolas!



MEGA SEGA
Acompañó el gran auge de Megadrive.



MEGA FORCE
Revista para todas las consolas de Sega.



OK CONSOLAS
La más barata (y con menos páginas).



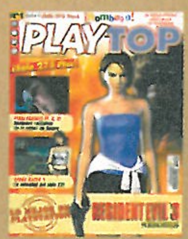
ÚLTIMA
Videojuegos desde un punto de vista serio.



PSM 2
Una traducción de la revista británica.



PlayStation Magazine
La primera en incluir demos para PSOne.



PLAYTOP
La mejor revista para locos de "Plastation".



64 MAGAZINE
Exclusiva de N64, y con una vida corta.



GAMETYPE
Estaba centrada en juegos japoneses.



SCREENFUN
Multiplataforma, con cierto aire infantil.



XB MAGAZINE
Juegos de Xbox comentados con humor.



PLAYSTATION POWER
"Reciclaje" de demos de la revista oficial.

CÓMO HEMOS CAMBIADO....

El aspecto de la revista es muy diferente desde aquel mítico número 1 hasta la actualidad. Buscad las diferencias en las secciones más emblemáticas:

NOVEDADES


NOVEDADES PlayStation 2
DOCTOR PARKER Y MISTER HYDE
SPIDER-MAN 3

LO MÁS NUEVO era el nombre de la sección donde comentábamos los juegos más recientes. Como veis, las maquetas no tenían ni pies ni cabeza: una imagen por allí, un texto por allá... ¡daba igual! Solo puntuábamos los gráficos, el sonido y la jugabilidad. Estaréis con nosotros en que ahora somos más ordenaditos... Por cierto, ¿es que Spider-man nunca pasa de moda?

RECOMENDADOS


LISTAS DE ÉXITOS
SEGA


LOS MEJORES
SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

LAS LISTAS sólo incluían los juegos más interesantes separados por consolas... Ah, y todas las imágenes chulas puestas "a porrillo" a la izquierda. Nuestra querida Master System aparecía simplemente como "Sega". Hoy día vosotros podéis votar vuestros favoritos mes a mes, ver los juegos buenos que hay en gama económica, consultar nuestros favoritos...

TELÉFONO ROJO


TELÉFONO ROJO


VUESTRAS CARTAS
TELÉFONO ROJO
Yen te responde

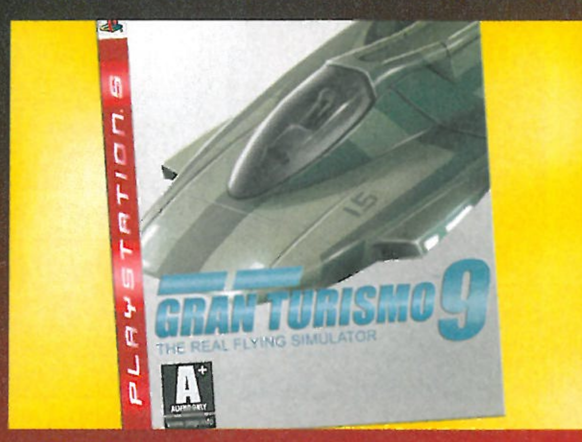
EL INCANSABLE YEN ya estaba al pie del cañón en el número uno. Siempre aparecía un dibujo que lo mostraba con su chaleco, vaqueros y pañuelo en la frente. Hasta hoy había sido imposible ver el aspecto de Yen. Decimos bien: hasta hoy. ¡Pasad las páginas hasta el Teléfono Rojo de este mes, porque para celebrar el número doscientos **MOSTRAMOS LA CARA DE YEN!**

...Y CÓMO HA CAMBIADO TODO

CUANDO LEÍSTE EL NÚMERO 1 DE HOBBY CONSOLAS...		SI LEES HOBBY CONSOLAS EN 2008...
Podías comprarte una consola puntera como **Mega Drive por 30.000 pesetas** (unos 180 euros), y la portátil Game Boy por 15.000 (unos 90 euros)	1	Puedes tener una consola de nueva generación como **Xbox 360 por 199 euros (unas 33.000 pesetas)**, y la portátil DS por 149 euros (unas 25.000 ptas).
Nintendo (NES y Game Boy) **competía con Sega** (Master System, Mega Drive y Game Gear), Atari (Lynx) y SNK (Neo Geo) en el mercado de las consolas.	2	Ahora la guerra es a tres bandas. **Las consolas de Nintendo** (Wii y Nintendo DS) **se enfrentan a las de Sony** (PS2, PS3 y PSP) y **Microsoft** (Xbox 360).
Las mejores partidas multijugador reunían a **2 amigos frente a la tele** para competir normalmente por turnos. ¡La pantalla partida era cosa del futuro!	3	Las mejores partidas multijugador te enfrentan hasta a **40 jugadores conectados online** desde cualquier parte del mundo y con chat de voz a la vez.
El VHS le había ganado la guerra de los formatos de vídeo al Betamax después de varios años de lucha. Todos teníamos un "videocassette" en casa.	4	**El Blu-Ray** se ha impuesto recientemente como único formato físico de vídeo en alta definición, dejando en la cuneta al HD-DVD.
Jugábamos en **televisiones de tubo**, a menudo de sólo 14". Los más suertudos tenían en su cuarto una televisión que no era en blanco y negro.	5	Cada vez más gente juega en **televisiones LCD de alta definición**, al menos de 32" y con equipos de sonido 5.1 o superiores. El salón es como un cine.
Los aficionados a los videojuegos eran **"chavales viciados a las marcianitos"**. Para la gente ajena eran chicos marginales, aislados del mundo real.	6	Los videojuegos son una alternativa de ocio masiva y extendida entre **usuarios de cualquier edad**, popular en los medios de comunicación.
Las consolas no alcanzaban ni de lejos **el nivel gráfico de las máquinas recreativas**, que eran el referente de lo que serían las máquinas del futuro.	7	**Las recreativas apenas subsisten** en un mercado en el que las consolas están a la altura o por encima de los mejores ordenadores.

¿Y DENTRO DE 200 NÚMEROS MÁS?

En el año 2024 Hobby llegará al número 400. ¿Qué pasará entonces? Estas son nuestras apuestas. Leednos en 200 números y veremos si acertamos:



JUEGOS: Si todo siguen al ritmo actual y las sagas se mantienen iremos por «Gran Turismo 9 Prologue», «Grand Theft Auto X» y esperaremos el próximo «Final Fantasy XVI».



CONSOLAS: Habrá pads integrados en la mano y pantallas multitáctiles para que nos metamos más en la acción. Todos los juegos se descargarán al instante al disco duro.



HOBBY CONSOLAS: Seguiremos al pie del cañón, pero lo veréis digitalmente en lectores de e-Books. Las secciones Big in Marte e Intercomunicador Rojo serán clásicas.

SUBEN

▲ HOBBY CONSOLAS, que después de 200 numerazos y 17 años de vida sigue en plena forma y es líder en el sector consolero. Felicidades a todos.



▲ LOS PERSONAJES que nos acompañan desde el principio, pero siguen junto a nosotros, como Mario o Sonic y otros ya míticos como Lara o Snake.

▲ TODOS VOSOTROS, lectores, que nos apoyáis mes tras mes. Vuestro interés y pasión nos motivan a seguir adelante. ¡Eso, y que nos pagan por jugar!

▲ EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS, que está más potente que nunca y promete darnos diversión... ¡por lo menos, por 200 números más!

▼ ALGUNAS CONSOLAS: Mucho especular, mucho vender la moto, pero varias consolas se hundieron antes de navegar, como Jaguar, 3DO, MD 32X o Virtual Boy.

▼ EN EL LIMBO: Eran deseados, pero nunca llegamos a ver juegos como «Messiah», «BC», «Sonic Xtreme» o «Black and White» en Dreamcast.

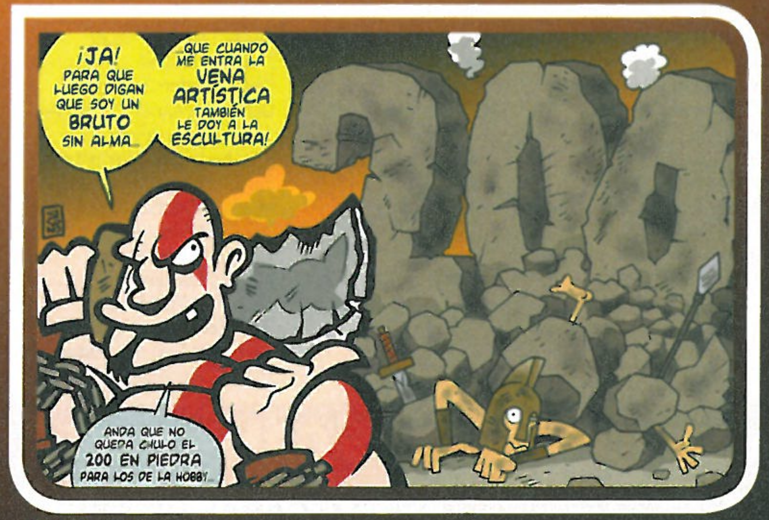
▼ SECCIONES DE HOBBY CONSOLAS: En el recuerdo quedan "¡Qué Locura!", "Tribuna Abierta", "Hobby Sports", "Otaku Manga" o "Hi-Tech".



▼ JUEGOS: Varios se estrellaron: ¿recordáis chascos como «Rise of the Robots», «Turok Evolution», «Street Fighter: The Movie» o «Superman 64»?

BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

GRAN CONCURSO Especial Número 200

GANADORES DE LAS 100 CONSOLAS

Todavía estamos alucinando con vuestra masiva participación en este concurso. ¡Hemos recibido más de 23.000 mensajes! La ocasión lo merecía, tanto por la celebración de nuestro número 200 como por los geniales premios. Gracias a todos ¡y enhorabuena a los ganadores!

30 Xbox 360
35 Wii
35 PS3

MARZO. Nº 198

La pregunta fue: ¿En qué año se publicó el número 1 de Hobby Consolas? Respuesta correcta: 1991

NOMBRE	CIUDAD	CONSOLA
Oscar Pastor Biosca	Alicante	Xbox 360
Domingo Morillo Cantero	Badajoz	Xbox 360
Alex Gil Sánchez	Barcelona	Xbox 360
Fco. Javier Hernández Pérez	Barcelona	Xbox 360
Iván Pérez Pérez	Bizkaia	Xbox 360
Victor Domínguez Rodríguez	Cáceres	Xbox 360
Paco Menero Moliner	Castellón	Xbox 360
Juan Ramón Flores Ojeda	Huelva	Xbox 360
José María Navarro Sánchez	Madrid	Xbox 360
Antonio Gómez Díez	Madrid	Xbox 360
Pedro Antonio Romero Sánchez	Murcia	Xbox 360
José Ángel de Antonio Martín	Segovia	Xbox 360
David Sánchez Siles	Tarragona	Xbox 360
Asier Lauzirika Aramburu	Vizcaya	Xbox 360
Juan José Fernández Martínez	Zamora	Xbox 360
Rolphi Aguilar Recarte	Zaragoza	Xbox 360

NOMBRE	CIUDAD	CONSOLA
Ricardo Martínez Rodríguez	Almería	PS3
Héctor Reina Núñez de Arenas	Barcelona	PS3
José Luís Souto Calvo	Barcelona	PS3
Jairo López López	Burgos	PS3
Pilar Paulino Nieto	Cáceres	PS3
José Luís Lara Rodriguez	Cádiz	PS3
Juan Pablo Peinado Escaso	Ciudad Real	PS3
Fco. Javier Morilla Gómez	Gerona	PS3
César Alonso Zapata	Granada	PS3
Pablo García Sánchez	Madrid	PS3
Sabín Florín Fodor	Madrid	PS3
Juan José Ruiz Pérez	Málaga	PS3
Eliseo Fernández Romero	Pontevedra	PS3
Eugenio Malmierca López	Salamanca	PS3
Alex Basterra Tost	Tarragona	PS3
Arturo Tello Monteagudo	Valencia	PS3
Andrés Gómez Centeno	Valladolid	PS3

NOMBRE	CIUDAD	CONSOLA
Mario Arias Fernández	A Coruña	Wii
Patricia Paños Navarro	Albacete	Wii
Alberto Rodríguez Domínguez	Badajoz	Wii
Luís Ramírez Castaño	Barcelona	Wii
Noelia Gómez Sanmartín	Cádiz	Wii
Fco. José Martínez Pavón	Córdoba	Wii
Macarena Rodríguez López	Córdoba	Wii
Francisco Guerrero Moreno	Granada	Wii
Manuel Cruz Rodríguez	Huelva	Wii
Enrique de la Loma Marcos	León	Wii
Lua María García Rodríguez	Madrid	Wii
Adrián Barrionuevo Argüelles	Málaga	Wii
Laura López Peñalver	Murcia	Wii
Juan Pablo Vicente Casino	Teruel	Wii
Javier González Avilés	Toledo	Wii
Javier Úbeda Monzo	Valencia	Wii
Jesús Abad Surribas	Valencia	Wii

ABRIL. Nº 199

La pregunta fue: ¿Qué personaje ha aparecido más veces en la portada de Hobby Consolas? Respuesta correcta: LARA CROFT

NOMBRE	CIUDAD	CONSOLA
Moisés Mota Alarcón	Alicante	Xbox 360
Sergio Felguera Serrano	Barcelona	Xbox 360
Jairo González Iglesias	Cáceres	Xbox 360
Iñaki Castro Naranjo	Guadalajara	Xbox 360
Carmen Asesio	Huesca	Xbox 360
Federico García Delgado	Jaén	Xbox 360
Ivan Mallagaray Múgica	La Rioja	Xbox 360
Javier Mayo Olivares	Madrid	Xbox 360
Arkady Gil Cortés	Teruel	Xbox 360
Joan Mompo Giménez	Valencia	Xbox 360
Rui Nuno da Silva Pereira	Vizcaya	Xbox 360

NOMBRE	CIUDAD	CONSOLA
César Tendero Picazo	Albacete	PS3
Pedro Llill Alles	Baleares	PS3
César Merino García	Burgos	PS3
Daniel Hernández Manzano	Cáceres	PS3
Judith Diego Pérez	Guadalajara	PS3
Elisabeth López Arribillaga	Guipúzcoa	PS3
Sergio Berdiell Sánchez	Huesca	PS3
Manuel Justicia Vargas	Jaén	PS3
Daniel Martino Álvarez	León	PS3
Alejandro Díaz Nieto	Madrid	PS3
Alfonso Ledrado	Madrid	PS3
Fernando Vital Pérez	Navarra	PS3
Raúl Fernández del Dedo	Palencia	PS3
Fernando Liso San Miguel	Soria	PS3
David Colas Grimal	Zaragoza	PS3

NOMBRE	CIUDAD	CONSOLA
José Ángel Sánchez Hoyo	Álava	Wii
Roberto Ruiz García	Almería	Wii
Eugenio Miralles Samaniego	Baleares	Wii
Marco Portal Ferrera	Barcelona	Wii
David Blanco López	Barcelona	Wii
Carlos Silva Furest	Cádiz	Wii
Sebastián Moreno Pérez	Cádiz	Wii
Alejandro Ventura Ordóñez	Córdoba	Wii
Javier Peláez Sosa	Las Palmas	Wii
Carlos Corral Rodríguez	Madrid	Wii
Miguel Ángel Gutiérrez Carrasco	Madrid	Wii
Jonathan López Domínguez	Pontevedra	Wii
Rubén Torres Tapia	Sevilla	Wii
Tere Ruiz Cabrero	Tarragona	Wii
Eduardo Zarza Conejo	Zamora	Wii

¡Y ESTOS SON LOS GANADORES DEL LOTE DE LAS 3 CONSOLAS!

PABLO CABAL HIERRO............................ASTURIAS
PABLO M. MARTÍN FERNÁNDEZ .... CÁCERES
MARCO GONZÁLVEZ CUTILLAS............. MURCIA



TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela, 94; 28035 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

MOLA



@ Que hayan rebajado tanto la Xbox 360. Por fin podré tener una consola de nueva generación en mi casa.

Es que con estos precios es una consola irresistible. Ya sólo falta que nos la regalen al comprar los yogures.

@ Las nenas de «God of War: Chains of Olympus». Con detalles así seguro que no perdemos la concentración...

... O la desviáis demasiado, que como os fijéis solo en las "chatis" os va a coger un cíclope por banda y ya veréis.

@ Que hayáis sacado una versión de la revista en Italia. Así, también ellos estarán bien informados.

La lástima es que allí no salen nuestras fotos en los análisis. ¡Con lo que habría molado ligarnos a una "ragazza"!

@ Que aparezcáis en el Information Board que aparece en PlayStation 3.

Ah, ¿salimos? Pues será para informar de las palizas que damos a través de internet a otros jugones, je, je.

@ Que pongáis un sorteo de 100 consolas para el número especial 200... Y que me haya tocado uno, je, je.

¿Te ha tocado un número 200? Pues qué suerte, te has ahorrado 3 euros, amiguete.

@ Que vuestra revista llegue al número 200 tan fresca, lozana y original... Y que vuestros redactores sean tan terriblemente atractivos.

Estoooo... Bueno, en fin... Vale, esta carta no la ha escrito nadie, nos la hemos inventado. ¡Pero podíais hacernos la vista gorda, que es el número 200!



@ Ver a David Martínez moviendo los nunchakus en un video de la presentación de «Ninja Gaiden 2».

Y lo pillaste en un día raro. Por lo general sale a la calle disfrazado de Tortuga Ninja y se pone a practicar artes marciales con la primera abuela que pilla.



NO MOLA



@ Que no pongáis trucos de «Assassin´s Creed». Por favor, poned algunos.

Hombre, si no existen no nos lo vamos a inventar. O mira, sí. Pulsa arriba 54 veces y Start 4... ¡Y Altair viajará al mundo de Super Mario! ¡Garantizado!

@ Que mi PlayStation 3 no capte la señal Wi-Fi de mi casa por el sitio en el que está y no pueda jugar online.

Pero, ¿es que tú vives dentro de un palacio o qué? Porque la señal Wi-Fi suele ser bastante potente, coleguita...

@ Que tengamos que esperar tantísimo tiempo hasta que llegue «Grand Theft Auto IV».

Seguro que la espera es más amena con el estupendo análisis que nos hemos marcado en este número.

@ Que tras comprar «Lost Odissey» se me rompa el primer disco y he tenido que alquilarlo dos semanas sólo para pasarme ese disco.

Lo tuyo es mala suerte. De todas formas, ¿qué hiciste para romper un disco, tío?

@ Tener todas, toditas las consolas de nueva generación como os pasa a vosotros y no saber a qué jugar.

Ay, sí, a veces pensamos que el cruel destino se ceba con nosotros. ¡Si es que somos una panda de sufridores!

@ ¡Que no me publicáis nada! ¡Quiero vuestra gorra! ¡Encima, si me la pusiera os haría publicidad!

Claro, esa es la idea. ¿O hubieras preferido que pusiéramos un logo de Canal +?



@ Que sacasen un juego del Neng y no saquen uno de Rodolfo Chikilicuatre. ¡Molaría bailar el Chiki-Chiki con el mando de Wii!

¡O con una alfombrilla! El triunfo de este verano, fijo.

@ Que saquen juegos de TNA, pero no haya uno de la ACB.

Ni del FBI, ni del ADSL...

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Te parecen bien prólogos como el de «Gran Turismo 5»?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ Yo esperaré a que salga «Gran Turismo 5», porque seguramente su puntuación será elevada. En mi opinión ha sido un error sacar una "demo" del producto final.
Adrián Ponferrada (Madrid)

■ Los juegos tipo prólogo me parecen buena idea, porque muestran al usuario los detalles importantes que va a tener el juego, como la apariencia visual, la jugabilidad... Y así muestran al usuario cómo va a ser el verdadero juego.
Christian Salcedo (Valencia)

■ Lo veo algo innecesario y dudo que consigan triunfar, ya que tarde o temprano saldrá el juego final con más opciones,

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE ▸▸



ENCUENTRA TU LUGAR EN EL EQUIPO

Impossible is Nothing

LIONEL MESSI

+F50
TODO EQUIPO NECESITA UN ARTISTA

PREDATOR
TODO EQUIPO NECESITA UN JUGADOR POTENTE

STEVEN GERRARD

adiPURE
TODO EQUIPO NECESITA SU DOSIS DE ELEGANCIA

KAKÁ

adidas.com/football

Potente, imaginativo o elegante ¿Cuál es tu estilo de juego? Descubre y encuentra tu lugar en el equipo en:

- **tiendas exclusivas adidas** (P.° de Gracia 3 BCN y Padre Damián 4 MAD)
- **futbolexperiment.com**





futbolexperiment.com





La imagen del mes

EL CREADOR DE «GRAN TURISMO» SE SUMA A NUESTRA CELEBRACIÓN DEL NÚMERO 200

El pasado 9 de abril Kazunori Yamauchi visitó Madrid para presentar «GT5 Prologue». Además de confesar su pasión por la ciudad madrileña («GT5» incluirá un circuito ubicado en la capital), salió airoso de la rueda de prensa. Simpático como siempre, no dudó en firmarnos un ejemplar del juego y la última revista, con su título en portada.

Lo que dice la prensa...

La Razón, 9 de abril

"El sector (de juegos) creció un 50% en 2007 por el auge de las consolas. Su industria ya no es cosa de niños. Ni de explosiones: todo vende."

HC: Por supuesto, toda esta situación nos alegra, pero la lástima es que sea ahora que los videojuegos dan "pasta" cuando los medios de comunicación hacen caso al sector.

El Mundo, 14 de abril

"No es extraño el interés de Spielberg en el negocio (de los juegos), pero sí resulta más sorprendente el hecho de que sea aficionado hardcore."

HC: Esto viene a cuento por su nuevo juego «Boom Blox». ¿Os imagináis competir online contra el tío Spielberg?

LA POLÉMICA DEL MES

¿Debería Wii dar más importancia a los juegos online?

Con la llegada de «Mario Kart», Wii demuestra que puede manejar partidas online con soltura. ¿Debería apostarse más por el juego en Internet?

Sí



David Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

Internet también es social

Aún hay gente que se empeña en justificar a Wii una y otra vez con frases en plan: "¿Para qué quieres gráficos a la última si sus juegos son divertidos?" o "Wii no necesita juego online porque está pensada para jugar en grupo"... Por favor, no nos engañemos: Nintendo nos ha vendido siempre una consola "Next Gen" que prometía, desde antes de su salida, ofrecer partidas online, y esto no se está cumpliendo del todo. De momento son muy pocos los títulos que nos permiten jugar a través de Internet, y los que lo hacen ofrecen un servicio cuestionable. Está claro que lo mejor es jugar con amigos en casa, pero esto no siempre es posible. Además, cuántas más opciones tengamos mejor, ¿no?

Nintendo debe espabilar; Que los juegos de Wii tengan un carácter "social" no quiere decir que sean incompatibles con los modos online. ¿O es que nuestros amigos no tienen Internet?

No



David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Otra forma de jugar en grupo

Nintendo se ha caracterizado por separarse del camino que han tomado las demás consolas de nueva generación. Wii no cuenta con una infraestructura tan potente para el juego online como PS Network o Xbox Live, e incluso carece de algunas herramientas como el chat de voz. Sin embargo sus juegos se caracterizan por ser tremendamente sociales: los modos multijugador están diseñados para disfrutar con amigos en nuestra propia casa. Y, la verdad, es que esta experiencia resulta mucho más entretenida que jugar con un puñado de "desconocidos" y sufrir los fallos de red, tan frecuentes en España. ¿Para qué apostar por el online, cuando puedes disfrutar del multijugador "in situ"?

La consola de Nintendo y sus "juegos sociales" consiguen una experiencia multijugador más intensa que cualquier partida por Internet. Y ya sabéis, si no está roto, ¿por qué arreglarlo?.

Y tú ¿qué opinas?

modos de juego, etc. Es como tener una gran demo, pero a un gran precio.
Nacho Garrido (Málaga)

■ En mi opinión parece más de lo mismo. Seguramente algunos se quedarán con la boca abierta en el momento en que lo compren, pero creo que será como jugar a un «Metroid Prime» al que le faltaran tres jefes finales.
Enrique Jarque (Castellón)

■ Para mí los prólogos siempre están bien, ya que hacen más amena la espera de un juego. Este caso es distinto, ya que yo no pagaría cuarenta euros por un simple prólogo. No debería tener un precio superior a diez o veinte euros.
Antonio del Baño (Murcia)

■ Absoluta y rotundamente no lo veo bien. Es sólo una estrategia más para obtener beneficios. Aunque soy un seguidor de la serie «GT», esto solo tiene un nombre: timo.
Daniel Martinez (Madrid)

EL MES QUE VIENE: ¿ES XBOX 360 LA MEJOR OFERTA CON SU NUEVO PRECIO?

Consigue la gorra de hobby consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Pablo Jiménez, Adrián Martínez, Daniel Suarez, Polcari, David Vioque, Avinash Sukhwani, A. Hoyos, Christian Salcedo, Oliver Benji, Juan Von Alexandros, Nacho, Daniel Martinez, Antonio del Baño, E. Jarque y Nacho Garrido.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MARZO

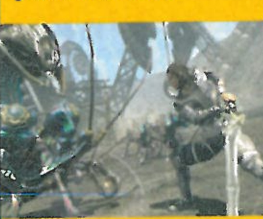
DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Gran Turismo 5 Prologue	(PS3)	-	1
2	Pro Evo. Soccer 2008	(PSP)	-	1
3	Lost Odyssey	(360)	-	1
4	Army of Two	(PS3)	-	1
5	Mario & Sonic	(NDS)	-	1
6	Call of Duty 4	(PS3)	5	2
7	God of War	(PSP)	-	1
8	Mario & Sonic	(Wii)	-	1
9	God of War II	(PS2)	-	1
10	Más Brain Training	(NDS)	4	4

GT5 PROLOGUE
En tan solo unos días este aperitivo sobre ruedas de Polyphony Digital se ha alzado con el número uno, demostrando una vez más la avalancha de seguidores que tiene la saga en nuestro país. Sin contar las descargas online.



ARMY OF TWO
Está funcionando muy bien en PS3 y Xbox 360, demostrando así que los cambios que se introdujeron respecto al proyecto inicial han gustado. Y mucho.



LOST ODYSSEY
Los fans de Sakaguchi nos demuestran que el rol es un género a tener en cuenta, con el debut de esta monumental obra de 4 DVD's. Se trata del número uno para 360.

Por consolas

PS2
1 God of War II
2 FIFA 08
3 Pro Evo. Soccer 2008
4 God of War II (P)
5 WWE Smackdown 2008
6 Dragon Ball Z: BT3
7 Commandos S. Force
8 Gran Turismo 4 (P)
9 GTA: San Andreas (P)
10 Buzz! Mega Concurso

XBOX 360
1 Lost Odyssey
2 Army of Two
3 Rainbow Six Vegas 2
4 Call of Duty 4
5 Frontlines: Fuel of War

Wii
1 Mario & Sonic
2 Dragon Ball Z: BT3
3 Big Brain Academy
4 Triiviial
5 Link's Crossbow Tr.

PS3
1 GT5 Prologue
2 Army of Two
3 Call of Duty 4
4 Lost Planet
5 Pro Evo. Soccer 2008

PSP
1 Pro Evo. Soccer 2008
2 God of War
3 GTA: Vice City Stories
4 WWE Smackdown 2008
5 FIFA 08

NDS
1 Mario & Sonic
2 Más Brain Training
3 New Super Mario Bros.
4 Magia en Acción
5 Brain Training
6 Imagina Ser Mamá
7 Mario Kart DS
8 Practice English!
9 Mario Party DS
10 Tigerz

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 24 al 30 de marzo — Datos cedidos por MagicBox

1 Monster Hunter Portable 2nd G (PSP)
2 Pokémon Ranger: Batonnage (NDS)
3 Mobile Suit Gundam 00 (NDS)
4 Wii Fit (Wii)
5 Code Geass: Hangyaku no Lelouch... (PSP)
6 Super Smash Bros. Brawl (Wii)
7 Code Geass: Hangyaku no Lelouch... (PS2)
8 Deca Sporta (Wii)
9 SimCity DS 2: From the Past... (NDS)
10 Crayon Shin-Chan: Arashi o Yobu... (NDS)



MONSTER HUNTER 2ND
ha superado en una semana la cifra del millón de unidades, convirtiéndose en el juego más rápidamente vendido para PSP en Japón. Todo un éxito.

En EE.UU.

Del 18 al 24 de marzo — Datos cedidos por Gamespot

1 Rainbow Six Vegas 2 (XBOX 360)
2 Más Brain Training (NDS)
3 Brain Training (NDS)
4 Super Smash Bros. Brawl (Wii)
5 Rainbow Six Vegas 2 (Ed. Especial) (XBOX 360)
6 Big Brain Academy (Wii)
7 Army of Two (XBOX 360)
8 Call of Duty 4 (XBOX 360)
9 God of War: Chains of Olympus (PSP)
10 Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP)



RAINBOW SIX VEGAS 2
La ciudad del pecado vuelve a estar en peligro terrorista. Los americanos demuestran su gran patriotismo con unas ventas del juego espectaculares.

En Gran Bretaña

Del 30 de marzo al 5 de abril — Datos cedidos por ELSPA

1 GT5 Prologue (PS3)
2 Mario & Sonic (Wii)
3 Rainbow Six Vegas 2 (XBOX 360)
4 Pro Evolution Soccer 2008 (XBOX 360)
5 Condemned 2 (XBOX 360)
6 Guitar Hero III: Legends of Rock (PS2)
7 Viking: Battle for Asgard (XBOX 360)
8 Wii Play (Wii)
9 Brain Training (NDS)
10 Call of Duty 4 (XBOX 360)



MARIO & SONIC
Sin duda, otro de los protagonistas del mes junto a «GT5 Prologue». Tanto en Reino Unido como en el resto de Europa las dos mascotas están en lo más alto.

La cifra

3.390.000

CONSOLAS SE VENDIERON EN ESPAÑA EN 2007, UN 53 POR CIENTO MÁS QUE EN 2006.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – PSP

¡Llega la aventura más esperada!

En «Crisis Core: Final Fantasy VII» viviremos los acontecimientos previos a uno de los mejores juegos de todos los tiempos. ¿Estáis preparados?



LA HISTORIA transcurrirá siete años antes de lo ocurrido en «FFVII». Seremos un soldado de Shinra.

ZACK, un soldado de 2ª clase que lucha por proteger a la corporación Shinra, será el protagonista. Soñador y con un gran potencial de lucha, pronto se verá envuelto en una complicada trama.

Tras hechizar a toda una generación de aficionados al rol, «Final Fantasy VII» volverá en junio a nuestra PSP con una "precuela" que **promete desvelar muchas de las incógnitas** que quedaron sin resolver en el original de PSone. Para ello nos pondremos en la piel de Zack, un **joven soldado de 2ª clase que lucha a favor de la corporación Shinra,** quien pretende alcanzar el monopolio absoluto en Midgard gracias a su amplio despliegue militar. Ya tenemos el juego en la redacción y, tras un primer vistazo, os podemos adelantar algunas de sus virtudes.

Para empezar, **el apartado técnico será espectacular**, con secuencias cinemáticas impresionantes y diseños de Tetsuya Nomura (el mismo de «Kingdom Hearts», entre otros). Se desarrollará bajo una **perspectiva en tercera persona y estará más enfocado a la acción,** renunciado a los clásicos combates por turnos. Además, incorporará **un innovador sistema bautizado como "Digital Mind Wave",** que nos permitirá realizar ataques, magias e invocaciones de manera fácil e intuitiva. Estará dividido en **más de 300 misiones diferentes** y se darán cita personajes como **Cloud, Sephirot o Aeris.** ¿Se os hace la boca agua? Pues no os perdáis el avance que os estamos preparando para el próximo número. ¡La magia ha vuelto!

PRIMEROS DATOS – TODAS LAS CONSOLAS

Sonic se desata en las consolas

«Sonic Unleashed» saltará a finales de año.

Sega acaba de anunciar el regreso de Sonic, el erizo más famoso de las consolas, a las plataformas. «Unleashed» tendrá un desarrollo horizontal (con la frenética velocidad que caracteriza a este personaje), pero con gráficos realizados en tres dimensiones. El Sonic Team, desarrolladores del original, volverá a la carga con escenarios más enrevesados que nunca y nuevas habilidades para el personaje.

NOTICIAS BREVES



MÁS MAFIA JAPONESA

Por fin podremos conocer el destino de Kiryu Kazuma. Coincidiendo con el lanzamiento de «Yakuza 3» en Japón, Sega ha confirmado la salida de la segunda parte en Europa. Se trata de una aventura con gráficos hiperrealistas que transcurre en los barrios bajos de la ciudad de Tokio y que llegará a nuestra PS2 a lo largo del próximo verano.

BANJO ESTÁ DE VUELTA

Rare continúa llevando sus sagas más populares a Xbox 360. Después de «Perfect Dark», «Kameo» y «Viva Piñata» ahora le toca el turno a «Banjo Kazooie». El juego aparecerá en Navidades y no tendrá aspecto infantil.

JUEGOS EN LAS ONDAS

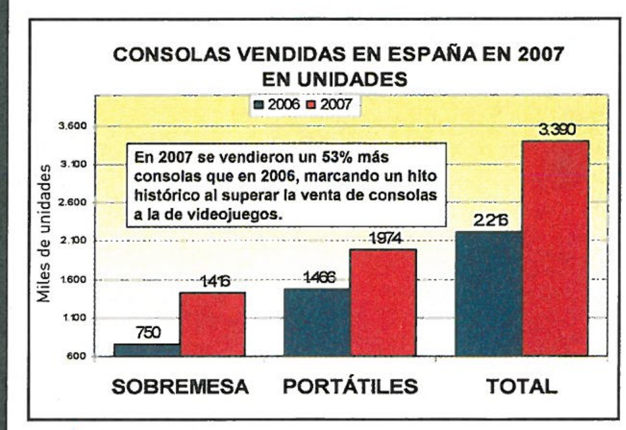
Ya podéis sintonizar, los viernes a las 19:30, Radio Parpayuela (94.0 FM en Asturias y www.parpayuela.com). A esta hora se emite "Entre Amigos", un programa que trata los videojuegos (y temas relacionados, como Japón o el manga) desde una perspectiva original y con mucho sentido del humor.

RESULTADOS 2007 – ESPAÑA

Crecen las ventas de videojuegos

En 2007 se batió el récord de ventas de juegos y consolas en España.

La Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe) acaba de publicar los datos relativos al consumo de videojuegos en España durante el año pasado. Las noticias no podían ser mejores: el consumo total experimentó un aumento superior al 50% (gracias a unas ventas de consolas muy superiores a las de PC), y eso que PS3 y Nintendo Wii acababan de arrancar. El género preferido por los jugadores fueron las aventuras, mientras que la plataforma cuyos juegos han registrado mayores ventas ha sido Nintendo DS, con «Más Brain Training» y «Brain Training» a la cabeza, seguidos por «Pro Evolution Soccer» para PS2. España es el 4º país en consumo de videojuegos en Europa, detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.



LOS ÍNDICES DE VENTAS indican un aumento de más del 50% respecto a las consolas vendidas durante el año 2006.

PRIMEROS DETALLES – NINTENDO DS

¡Toca la guitarra en la portátil!

La saga «Guitar Hero» no perderá su "toque" en DS.

A partir del próximo verano podréis jugar «Guitar Hero» donde queráis gracias a la entrega «On Tour» que prepara Activision para DS. No sólo incluirá éxitos del pop y el rock de grupos como Nirvana o No Doubt, sino que no perderá ni un ápice de su control. Será gracias al periférico "Guitar Grip", que se insertará en la ranura para juegos de Game Boy Advance y que incluirá cuatro botones (a diferencia de los cinco de las consolas de sobremesa). Tendremos que coger la consola en vertical, observar los marcadores a la izquierda y rasgar la guitarra en la pantalla táctil con un stylus en forma de púa que vendrá incluido. Cuando seamos unas estrellas, podremos hasta firmar camisetas.



EL "GUITAR GRIP" llevará a la portátil de Nintendo la jugabilidad clásica de «Guitar Hero» conservando intacta la experiencia en cualquier lugar.



LA PANTALLA TÁCTIL se convertirá en las cuerdas de nuestra guitarra. Los marcadores bajarán a la izquierda al ritmo de la música mientras nosotros tocamos como locos.

INTERNET ONLINE

Llegan nuevos campos de batalla

Ya se pueden descargar desde Xbox Live (y dentro de muy poco, desde PSN) los nuevos niveles multijugador para «Call of Duty 4». Estos cuatro escenarios están ambientados en un almacén, las calles de Chinatown y dos niveles del modo historia: la emisora de televisión y la cabaña en Europa del Este. El precio de este pack de mapas es de 800 Microsoft Points.

Música en la red

Ya se han superado los 6.000.000 de descargas de canciones para «Rock Band» desde que el juego se puso a la venta en EE.UU. (en Europa aún no está disponible). MTV Games actualiza semanalmente la lista de temas disponibles, que tienen un precio de 1,99 dólares cada uno.

Puntos extra por reservar «GTA IV»

Microsoft ha anunciado una oferta especial para todos aquellos que reserven «GTA IV» para Xbox 360 antes de su lanzamiento. Se trata de un bono de 500 Microsoft Points que se podrá invertir en cualquier juego de Xbox Live Arcade, o bien reservar para cuando estén disponibles los nuevos episodios descargables del propio «GTA».

Los reyes del rock están en Internet

Si tenéis talento para la música y queréis aparecer en la próxima entrega de «Guitar Hero», sólo tenéis que visitar la página **www.releaseyourrockstar.com/es** y enviar vídeos en los que aparezcáis jugando a «Guitar Hero III» o emulando a vuestra estrella favorita con la guitarra del juego. El ganador del concurso será elegido por Lemy, cantante de Motorhead, y viajará a Los Ángeles para ser inmortalizado en la próxima entrega de la saga. Los finalistas podrán asistir a la grabación del próximo disco del grupo The Answer.



WEB DE MODA

www.tnagame.com

¿Queréis conocer esta nueva división de lucha libre? Pues entrad en la página oficial de «TNA Impact» el próximo juego de wrestling que aparecerá en todas las consolas. Sólo para tipos duros.

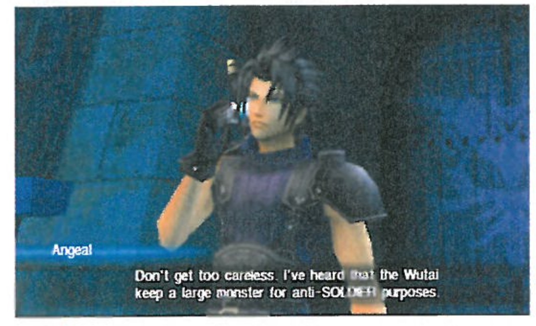
Otras webs recomendadas:

- http://movies.ign.com/dor/articles/863515/legend-of-zelda-movie-trailer/videos/legendofzelda_filmtrailer_040108.html
- www.racedrivergrid.com





LOS COMBATES se desarrollarán en tiempo real bajo un sistema denominado "Digital Mind Wave". Muy curioso.



EL MÓVIL será la clave para acceder a información de la corporación Shinra y seleccionar las diferentes misiones.



LOS JEFES FINALES incluirán a conocidos de la serie como este Behemoth, además de un plantel nuevo.



EL APARTADO TÉCNICO será uno de los más logrados en PSP hasta el momento, gracias a unas secuencias cinemáticas que poco tienen que envidiar al motor gráfico del juego y unas melodías excelentes.



RAP AL BORDE DE LA LEY

Después de su "accidentado" paso por PS2 y PSP, el rapero 50 Cent vuelve a la carga con un juego de acción para las nuevas consolas. El título, que se llamará «Blood on the Sand», estará desarrollado por Swordfish Studios y aprovechará el motor gráfico Unreal III. Ya se ha confirmado la presencia de un modo multijugador cooperativo, online o a pantalla partida, con otros raperos como Tony Yayo o Wohoo Kid. «Blood on the Sand» llegará a finales de este año.

NUEVO MOTOR "UNREAL"

Epic Games, los creadores de juegos como «Gears of War» o «Unreal Tournament III», ya se encuentra trabajando en un nuevo motor gráfico para la siguiente generación. Esta herramienta estará optimizada para las sucesoras de PS3 y Xbox 360 (y también para la futura consola de Nintendo, si tiene la potencia suficiente) en lugar del PC, que venía siendo lo habitual hasta ahora. Aún no tiene fecha.

IDIOMAS PORTÁTILES

Virgin Play acaba de anunciar «Mind your language», una nueva línea de juegos para DS con los que podremos aprender inglés, francés, alemán y japonés de la forma más divertida. Este verano llegará el cartucho de inglés, mientras que el resto lo harán en otoño.

HABRÁ UNA PELÍCULA DE «GEARS OF WAR»

La adaptación al cine de este juego de Xbox 360 ya está en marcha. El guión está ya preparándose, y ahora falta encontrar un director. La idea es que el estreno se produzca en el año 2010.



ANUNCIO – TODAS LAS CONSOLAS

Capcom gana la pole position

Serán responsables de «Moto GP 08».

Esta compañía japonesa, que ya poseía la licencia para desarrollar «Moto GP» en PS2, será la encargada de lanzar el próximo juego oficial para todas las plataformas. El acuerdo, que se hizo público durante el pasado gran premio de Jerez, tendrá una validez de cinco años y afectará igualmente a la versión de Xbox 360, que hasta ahora corría a cargo de los británicos Climax.




EXPO
ZARA
GOZA
2008

NUEVAS APLICACIONES – PSP

Y tú, ¿para qué usas tu portátil?

Añadirle un GPS y chatear por Messenger son las dos nuevas funciones con las que Sony multiplica las posibilidades de PSP.

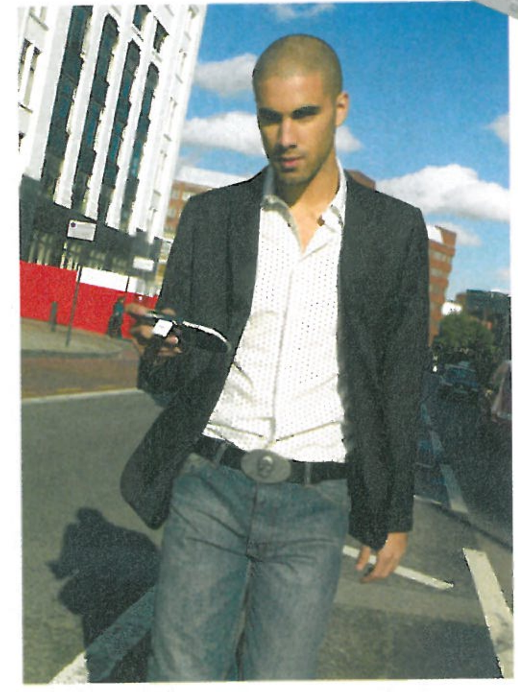
CONVERTIR PSP EN UN GPS ya es posible con Go! Explore. El receptor se conecta en el puerto superior de la consola, y los mapas vienen en el UMD.

Go! Explore

Vale, ya sabemos que siempre que salís de viaje os lleváis vuestra PSP, pero a partir de ahora no sólo la usaréis para jugar en el trayecto de avión o tren, sino que también **os servirá para orientaros por la ciudad** a la que vayáis, tanto si os movéis en coche como a pie.

El secreto está en el nuevo Go! Explore, un dispositivo **que convierte la consola en un GPS.** Consiste en un diminuto receptor que se conecta al puerto superior de PSP, y viene acompañado por **un disco UMD que contiene los mapas** del país correspondiente: el que más os puede interesar a priori es el de España y Portugal, pero también hay discos de Francia; Italia; Reino Unido e Irlanda; Alemania, Austria y Suiza; Zona nórdica y, por último, Benelux. Su funcionamiento es muy simple, y en la pantalla vemos **mapas tridimensionales de las ciudades,** con los edificios más representativos reproducidos en detalle. Nos permite elegir distintas vistas, y también **incluye un modo de visualización nocturno** para tener siempre una imagen clara del lugar donde estemos. Además, podremos descargar **nuevos mapas y actualizaciones** desde la PlayStation Store.

La versión más básica del navegador (receptor y UMD) **cuesta 119 €,** pero también sale a la venta otra 30 € más cara que incluye un adaptador y un soporte para el coche, e incluso un pack completo con la consola.



VIAJAR SIN PERDERNOS o pasear por la ciudad está al alcance de todos los usuarios de PSP con Go! Explore.

LOS DATOS

Go!explore

¿QUÉ ES?
Un navegador GPS para PSP. Incluye un receptor y un disco UMD con mapas.

¿CUÁNTO CUESTA?
Hay tres posibilidades de compra:
- GPS + UMD: **119 €.**
- GPS + UMD + adaptador y soporte para coche: **149 €.**
- Consola + GPS + UMD + adaptador y soporte para coche: **299 €.**





LA CÁMARA DE PSP se puede usar para realizar videoconferencias, aunque no es imprescindible para usar esta aplicación.

HABLAR CON LOS COLEGAS desde vuestra PSP (con mensajes de texto, voz o vídeo) ya es posible gracias a Go! Messenger.

LOS DATOS



¿QUÉ ES?
Una versión para PSP del famoso sistema de comunicación instantánea.

¿CUÁNTO CUESTA?
Es totalmente **gratuito**. Os podéis hacer con él descargando una actualización.

Go! Messenger

Seguro que muchos de vosotros utilizáis el **programa Messenger** a diario para estar en contacto con vuestros colegas, pero lo que a lo mejor no sabéis es que desde el pasado 29 de febrero también podéis usarlo **desde vuestra PSP, ¡y de forma totalmente gratuita!** Lo único que tenéis que hacer para usar esta aplicación es **descargaros una actualización** de software de sistema, situaros en un lugar con cobertura Wi-Fi... y tener amigos "disponibles". Además, no hace falta que ellos tengan también la portátil, ya que **pueden comunicarse con vuestra PSP desde su PC** instalando un programa que se baja desde la web de la compañía BT.

Hay tres maneras de usar Go! Messenger: si sólo tenéis PSP, podéis enviar **mensajes instantáneos** gracias al teclado virtual. Si le añadís unos auriculares, podéis **usar el chat y la mensajería de voz.** Por último, si le agregáis la cámara Go! Cam (49,99 €), podéis **hacer videollamadas y dejar mensajes de voz y vídeo.**





Ponte en la piel del Dr. John Russell y de Audrey y trata de averiguar el misterio que envuelve unas instalaciones un tanto sospechosas...

Usando ambas pantallas (una para cada personaje), los protagonistas trabajarán por separado para poder resolver los puzles y así sacar partido de las habilidades propias de cada uno.

Una aventura muy completa y apta para cualquier tipo de jugador.

"Ideal para los amantes de los juegos estilo HOTEL DUSK" - Nintendo Acción



Dos personajes para ir alternando durante toda la aventura

Aventura de investigación al estilo de los juegos de PC gracias a la pantalla táctil

Personajes y escenarios altamente detallados y en 3D





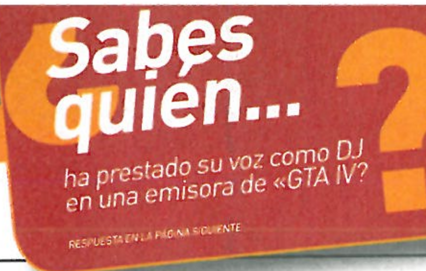
proein games













en voz baja

por javier abad

→ ¿Qué tal, amigos? Espero que bien despiertos, porque os traigo una buena selección de rumores de lo más sabroso. El primero se oye con insistencia, y habla de que **Microsoft está trabajando en un mando con detección de movimientos** al "estilo Wii". Por supuesto, la respuesta de la compañía es "no comment".

→ Saltemos a PSP, porque un mandamás de Sony ha dado una pista muy reveladora sobre los juegos que llegarán en el futuro a la portátil. Vamos, que ha dicho que llegará un juego de una franquicia con paraguas (umbrellas en inglés). **¿Soy el único al que esto le suena a «Resident Evil»?**

→ En las últimas semanas **se ha hablado mucho de una posible rebaja de Wii,** algo que potenciaría las ya de por sí exitosas ventas de la consola. Nintendo, sin embargo, ha echado un jarro de agua fría dejando claro que son sólo especulaciones sin fundamento.

→ Pero el rumor más sorprendente es el que se refiere a **un nuevo modelo de DS que se hará público en la próxima feria E3** de Los Angeles, que se celebrará en julio. Lo dejó caer el presidente de la compañía Enterbrain, un tipo lo bastante ingenuo para no saber la que se iba a liar después de su "desliz". ¡Hasta el mes que viene!



NINTENDO DS ha captado usuarios de todas las edades. ¿Es la hora de un nuevo modelo?

ANUNCIO-XBOX 360 Y PS3

¿Estáis listos para enROLaros en la CIA?

Sega pretende reinventar los RPGs con una aventura de espías en toda regla.

Un nuevo juego de rol planea infiltrarse en nuestras consolas. Y nunca mejor dicho, porque «Alpha Protocol» será una aventura de espías, una ambientación poco habitual en el género, en la que controlaremos a Michael Thorton, un agente de la CIA que huye de la justicia. Podremos hacer uso de múltiples armas y gadgets, como en los juegos de acción e infiltración de agentes secretos, pero prestando atención a detalles "roleros" como la evolución del personaje. Como cabría esperar, tendremos que interactuar con otros personajes, manteniendo diálogos e interrogatorios . Asismismo, nuestras decisiones afectarán al mundo que nos rodea, con lo que éste cambiará en función del tipo de jugador que seamos. Llegará de la mano de Sega en 2009, desarrollado para Xbox 360 y PS3 por Obsidian, los creadores de RPG del nivel de «Caballeros de la Antigua República II» o «Neverwinter Nights 2», toda una garantía.



EL AGENTE MICHAEL THORTON protagonizará un juego de Rol con una ambientación poco habitual en el género: el espionaje.



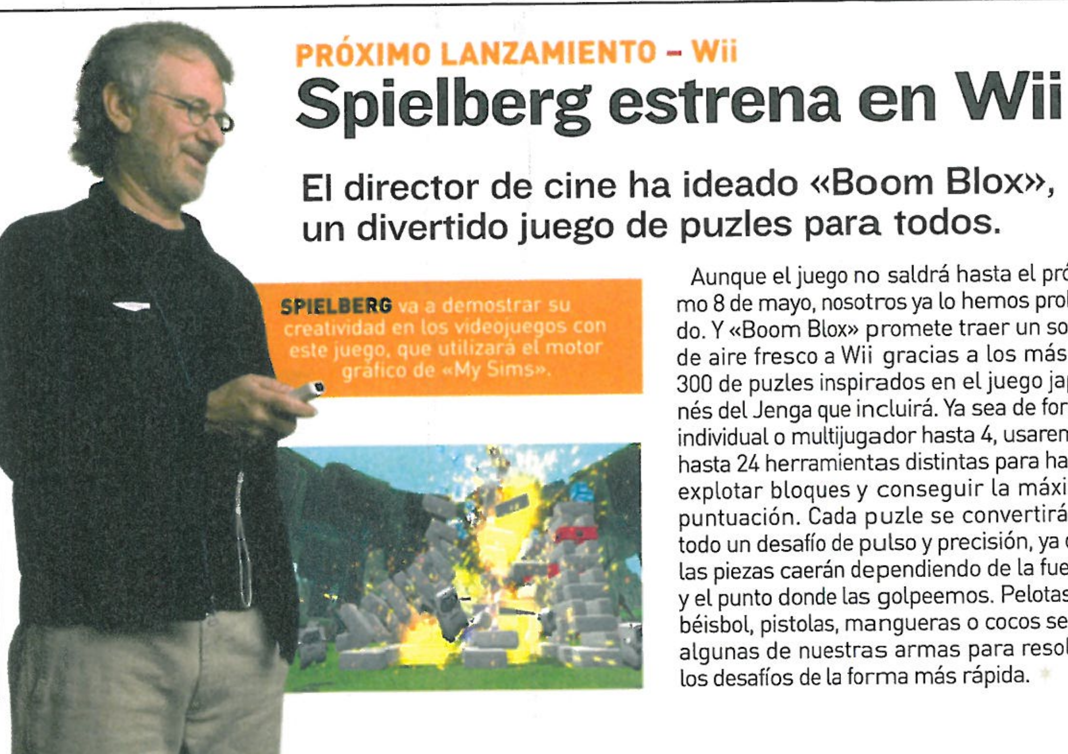
"Personalmente, no creo que vaya a haber un enorme porcentaje de jugadores que prueben el contenido descargable de GTA IV por un precio extra, cuando todavía están jugando al juego principal. (...) Nuestros contenidos exclusivos serán Metal Gear Solid 4 y Gran Turismo 5 Prologue"

SCOTT STEINBERG, VP de Marketing de Sony

PRÓXIMO LANZAMIENTO – Wii

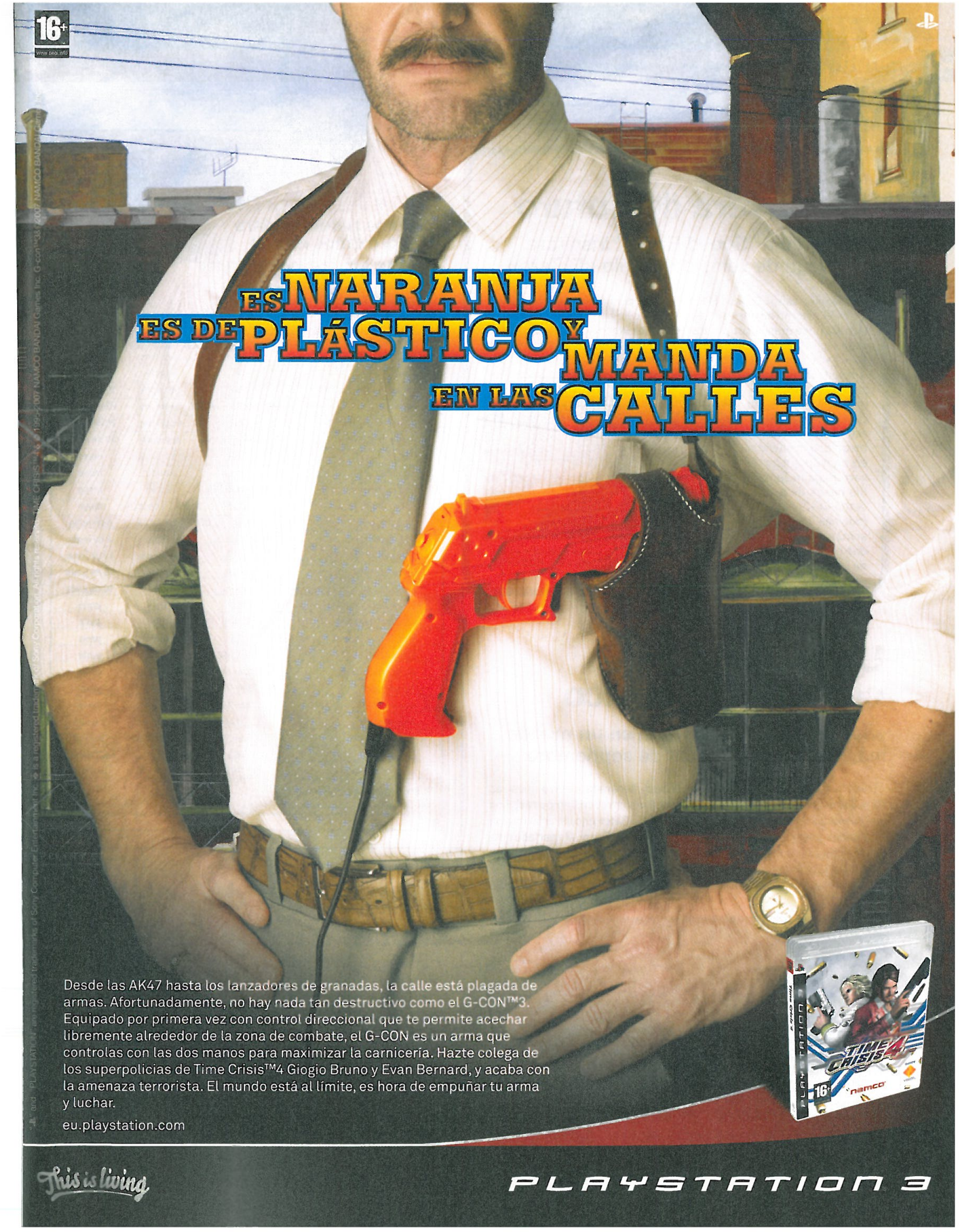
Spielberg estrena en Wii

El director de cine ha ideado «Boom Blox», un divertido juego de puzles para todos.



SPIELBERG va a demostrar su creatividad en los videojuegos con este juego, que utilizará el motor gráfico de «My Sims».

Aunque el juego no saldrá hasta el próximo 8 de mayo, nosotros ya lo hemos probado. Y «Boom Blox» promete traer un soplo de aire fresco a Wii gracias a los más de 300 de puzles inspirados en el juego japonés del Jenga que incluirá. Ya sea de forma individual o multijugador hasta 4, usaremos hasta 24 herramientas distintas para hacer explotar bloques y conseguir la máxima puntuación. Cada puzle se convertirá en todo un desafío de pulso y precisión, ya que las piezas caerán dependiendo de la fuerza y el punto donde las golpeemos. Pelotas de béisbol, pistolas, mangueras o cocos serán algunas de nuestras armas para resolver los desafíos de la forma más rápida.


16+
ES NARANJA
ES DE PLÁSTICO Y
MANDA
EN LAS CALLES
Desde las AK47 hasta los lanzadores de granadas, la calle está plagada de armas. Afortunadamente, no hay nada tan destructivo como el G-CON™3. Equipado por primera vez con control direccional que te permite acechar libremente alrededor de la zona de combate, el G-CON es un arma que controlas con las dos manos para maximizar la carnicería. Hazte colega de los superpolicías de Time Crisis™4 Giogio Bruno y Evan Bernard, y acaba con la amenaza terrorista. El mundo está al límite, es hora de empuñar tu arma y luchar.
eu.playstation.com
TIME CRISIS 4
namco
This is living
PLAYSTATION 3

Karl Lagerfeld

El famoso diseñador de moda es uno de los personajes famosos que intervienen en el juego. Además, también han seleccionado la música.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – Wii, NDS Y PS2

La carrera del futuro

La película "Speed Racer" inspirará un juego de velocidad estilo «F-Zero».

El popular anime "Speed Racer" se va a poner de moda muy pronto con el estreno de una espectacular película homónima, que vendrá firmada nada menos que por los hermanos Wachowski, los creadores de la saga «Matrix». Bien, pues el próximo 9 de mayo, coincidiendo con su llegada a los cines, disfrutaremos también de su adaptación a Wii y Nintendo DS (los usuarios de Playstation 2 tendrán que esperar al lanzamiento de la película en DVD). El estilo colorista repleto de luces de neón del largometraje se mantendrá en un videojuego de carreras que seguirá los pasos de juegos como «F-Zero», con todo tipo de loopings, armas y "power-up" que estarán extraídos de la película.



CARRERAS FUTURISTAS y llenas de acción es lo que nos espera en este título para Wii, NDS y PS2.

FUTUROS LANZAMIENTOS

Títulos potentes para los próximos meses

CRISIS CORE FFVII

ZACK y el resto de personajes de este esperado juego para PSP nos han dado una alegría al confirmar que estará a la venta en junio.

	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	GTA IV	PS3, Xbox 360	Aventura	29 de abril
	Boom Blox	Wii	Puzzle	8 de mayo
	Silent Hill Origins	PS2	Aventura	15 de mayo
	Top Spin 3	PS3, Xbox 360, Wii, DS	Deportivo	23 de mayo
	Everybody´s Golf 2	PSP	Deportivo	28 de mayo
	Alone in the Dark	Xbox 360, PS2, Wii	Aventura	30 de mayo
	Haze	PS3	Shoot´em up	mayo
	Iron Man	Todas	Acción	mayo
	Quake Wars	PS3, Xbox 360	Acción	mayo
	Silent Hill Origins	PS2	Aventura de terror	mayo
	Civilization Revolution	PS3, Xbox 360, DS	Estrategia	6 de junio
	DBZ Burst Limit	PS3, Xbox 360	Lucha	6 de junio
	Metal Gear Solid IV	PS3	Aventura	12 de junio
	Buzz: el Multiconcurso	PS3	Varios	18 de junio
	Buzz: Concurso de bolsillo	PSP	Varios	18 de junio
★	Crisis Core: Final Fantasy VII	PSP	Rol	junio
	El Increíble Hulk	Todas	Acción	junio
	New International Track & Field	DS	Deportivo	junio
	Ninja Gaiden II	Xbox 360	Acción	junio
	Race Driver GRID	PS3, Xbox 360, DS	Velocidad	junio
	TNA Impact	PS3, 360, PS2, DS	Lucha	junio
★	Unreal Tournament III	Xbox 360	Shoot´em up	junio
	Beijing 2008	PS3, Xbox 360	Deportivo	verano
	Halo Wars	Xbox 360	Estrategia	verano
	Little Big Planet	PS3	Plataformas	septiembre
	Alone in the Dark	PS3, PSP, DS	Aventura	octubre

P Precio reducido ★ Nueva fecha

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.

PRÓXIMO LANZAMIENTO – XBOX 360

Un juego de rol con sabor a clásico

«Sacred 2» nos sumergirá en un mundo mágico el próximo mes de septiembre.

Tras triunfar en PC, la secuela de «Sacred» llegará también a nuestras Xbox 360 dispuesto a hacernos disfrutar del mejor rol en tiempo real. Los que conozcan sagas como «Diablo» o «Baldur's Gate» encontrarán mucha similitudes, y es que su desarrollo será muy similar. Eso sí, el apartado gráfico mostrará unas texturas de lo más detalladas y los personajes jugables (un total de seis) contarán con un gran número de habilidades. ¡Un gigantesco mundo abierto nos espera!



EL JUEGO CONTARÁ con más de 200 animaciones para los combates, así como más de 200 mazmorras.

ANUNCIO – NINTENDO DS

Olimpiadas de bolsillo

El clásico «Track & Field» rejuvenece.

«New International Track & Field» será la versión renovada y portátil de un clásico del deporte "machacabotones". A partir de junio el control se pasará a la pantalla táctil y al micrófono de DS, como en «Mario y Sonic en los JJ.OO.». En total incluirá 24 pruebas con unos gráficos desenfadados. Podremos competir con 3 amigos vía wi-fi o acceder a Internet para comparar nuestros récords.



KONAMI

Wii

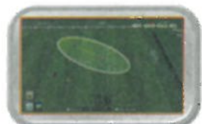
Vive el fútbol como nunca lo has hecho

"Saca el mejor partido a la Wii con PES2008"

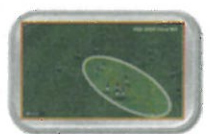


Julio Maldonado "Maldini"





Controla individualmente cada jugador



Pasa exactamente donde quieras



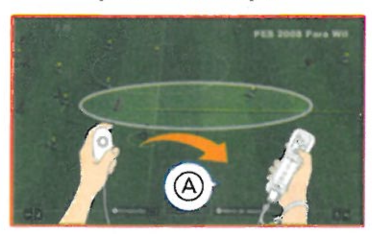
Camino de Campeones: Modo exclusivo de Wii



Juega online

ASÍ FUNCIONAN LOS CONTROLES EN Wii PARA PREPARAR UNA JUGADA

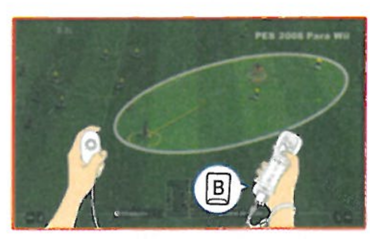
¡Dale instrucciones a tu centrocampista para unirse al ataque!



Regatea con el mando analógico del Nunchuk y al mismo tiempo dirige a cualquier jugador - en este caso, el centrocampista - con el mando Remoto de Wii para controlarlo independientemente.



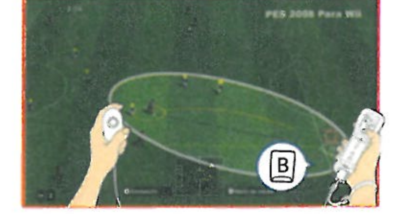
¡Mete un pase centrado al delantero!



Mientras el centrocampista avanza, pasa al hueco apuntando con el mando remoto de tu Wii a un jugador libre y presiona B.



Finalmente, regatea a la defensa



Todos los defensores se concentran en el delantero. Mientras tanto, el centrocampista corre al espacio libre preparado para recibir el pase de la muerte.

¡¡ TU MEJOR JUGADA !!

Entra en www.pesclub.es y podrás ganar una Wii y juegos PES 2008. Descubre con Maldini un original estilo de control para una nueva manera de jugar al fútbol.









EVENTO - TODAS LAS CONSOLAS

La gran gala de los Hobby Premios 2008

Un año más, todo el sector de los videojuegos en España se reunió en la sala Pachá de Madrid para asistir a la entrega de los Hobby Premios. Un espectacular show presentado por Carolina Cerezuela y Sinacio.

Los Hobby Premios son los galardones que otorga la editorial **Axel Springer España** en base a las votaciones de los lectores de las revistas **Hobby Consolas, Playmanía, Nintendo Acción, Micromanía y Computer Hoy Juegos**. En total, más de un millón de aficionados a los videojuegos, lo que convierte a estos premios en los más importantes del sector en nuestro país. Este año, la gala fue conducida por la espectacular Carolina Cerezuela, a quién podéis ver todos los días en "Camera Café", y el humorista Sinacio, uno de los habituales de El Club de la Comedia. Ambos aportaron su simpatía y su sentido del humor para realizar la entrega de nada menos que 25 premios. El evento también fue animado por un divertido juego de trivial en el que todos los asistentes pudieron demostrar su conocimiento sobre la historia de los videojuegos. Y, por supuesto, tampoco faltaron las copas, las risas, el buen rollo y, como no, la legendaria simpatía de todo el equipo de Hobby Consolas. Desde aquí, nuestra enhorabuena a los premiados.

LA FOTO DE FAMILIA 2008

1 Mónica Corbella (Konami) 2 Fernanda Delgado (Activision) 3 Juan Jiménez (Sony) 4 Manuel del Campo (Hobby Consolas) 5 Oscar del Moral (Microsoft) 5 Amalio Gómez (Axel Springer) 7 Roberto Rollón (Ubisoft) 8 José Luis Sanz (Computer Hoy Juegos) 9 Paco Delgado (Micromanía) 10 Teresa Núñez (Virgin) 11 Hugo Velasco (EA) 12 J.C. García (Nintendo Acción) 13 Alejandro Fernández (Vivendi) 14 Pablo Camacho (THQ) 15 Sonia Herranz (Playmanía) 16 Cristina Fernández (Micromanía) 17 José Carlos García (Sony) 18 Pedro Bouza (Nintendo) 19 Ernesto Fernández (Nintendo) 20 Nicolas Wegnez (Nintendo) 21 Juan Larrauri (EA) 22 Alberto Martín (EA) 23 Lucía Guzmán (UbiSoft) 24 Laura Aznar (Atari) 25 Roberto Ganskopf (Proein) 26 Ignacio Pérez (Proein)

ASÍ LO PASAMOS EN LA FIESTA

El evento resultó tan espectacular como divertido. A la emoción de los premios se sumó la simpatía y el sentido del humor de los presentadores. Además, hubo un "macro trivial" de videojuegos y, como no, copas, risas, algún que otro baile y muy buen rollo.





LA SALA PACHÁ en Madrid fue el recinto elegido para el evento. A la izquierda podéis ver la multitud de gente que acudió a la gala, todos muy sedientos. Arriba, el humorista Sinacio arranca las carcajadas de los asistentes con sus ingeniosos y divertidos monólogos.



CAROLINA CEREZUELA demostró que además de guapa se desenvuelve de lujo en escena.



MÓNICA REVILLA, de Sony, posa sonriente junto a Javier Abad, nuestro subdirector, y Santi Tejedor, de Micromanía.



JUAN JIMÉNEZ, RAQUEL GARCÍA Y SANDRA MELERO, de Sony y Take 2, casi tan serios como Manuel del Campo.



PABLO CAMACHO Y ERNESTO FERNÁNDEZ, de THQ y Nintendo, flanqueados por Amalio Gómez y Cristina Fernández, de Axel Springer.



DOS ENCANTADORAS DAMAS prueban suerte respondiendo a las preguntas del Trivial.



CAROLINA fue la única que consiguió hacer sonreír a nuestro director. ¿Por qué sería?

LOS PREMIOS ESPECIALES

Estos son los galardones más importantes de la noche, a la mejor consola, juego y compañía del año, junto a los tres premios especiales otorgados por Axel Springer España.

Premio Mejor Compañía:

NINTENDO



NICOLAS WEGNEZ, jefe de marketing de Nintendo, no cabía en sí de gozo ante el éxito de su compañía entre los lectores de nuestras revistas. ¡Va por vosotros!

Premio Mejor Consola:

PLAYSTATION 3



JOSÉ CARLOS GARCÍA, gerente de ventas de Sony, estaba tan encantado con este importante premio como con su atractiva entrevistadora.

Premio Mejor Juego:

ASSASSIN'S CREED



ROBERTO ROLLÓN, director de marketing de Ubisoft, y un clásico de estos premios, se quedó sin palabras ante el galardón. Y mira que Carolina insistió...

Premio Especial de la Redacción:

TERESA NÚÑEZ



LA JEFA DE RELACIONES PÚBLICAS DE VIRGIN, recibió el premio otorgado por las redacciones de las revistas por su impagable trabajo con la prensa.

Fenómeno del año:

WWE SMACKDOWN



PABLO CAMACHO, de THQ, recogió el premio al que sin duda ha sido el "pelotazo" del año, los juegos de wrestling, cuyas ventas han sido espectaculares.

Trayectoria profesional:

IGNACIO PÉREZ DOLSET



EL PRESIDENTE DE PROEIN Y PYRO STUDIOS recibió de manos de Amalio Gómez el reconocimiento a sus más de 20 años en el mundo de los videojuegos.

LOS MEJORES JUEGOS POR GÉNEROS

En esta ocasión también habéis votado a los mejores juegos de cada género. Con tal cantidad de votos, nadie puede dudar de que estos juegos son los mejores en sus categorías.

Acción

CALL OF DUTY 4



FERNANDA DELGADO, directora de marketing de Activision, recibe el premio de J. L. Sanz de CHJ.

Aventura

ASSASSIN'S CREED



LUCÍA GUZMÁN, de Ubisoft, recibe otro premio para el juego del año de mano de Sonia, de Playmanía.

Inteligencia

MÁS BRAIN TRAINING



PEDRO BOUZA, de Nintendo, se parte de risa junto a Carolina y Manuel. El éxito del juego lo vale.

Estrategia

COMMAND & CONQ. 3



JUAN LARRAURI, de EA, posa satisfecho con su premio junto a Paco Delgado, de Micromanía.

Deportivo

PRO EVOLUTION 2008



MÓNICA CORBELLA añade otro premio a las repletas arcas de Konami gracias a su juego estrella.

LOS MEJORES JUEGOS POR FORMATOS

Los lectores de todas las revistas de Hobby Press habéis escogido los mejores juegos del año para cada formato. Aquí tenéis a los premiados:

Xbox 360
HALO 3



OSCAR DEL MORAL, jefe de producto de Xbox 360, recibe uno de los premios más cantados de la noche.

PlayStation 3
ASSASSIN'S CREED



LUCÍA GUZMÁN, de Ubisoft, encantada con otro de los galardones del juego triunfador de esta edición.

Wii
SUPER MARIO GALAXY



ERNESTO FERNÁNDEZ, de Nintendo, satisfecho con su premio al mejor juego de Wii. Cómo no, Mario.

PlayStation 2
GOD OF WAR II



JUAN JIMÉNEZ, de Sony, fue el encargado de recoger el premio a uno de los mejores juegos de la historia de PS2.

PSP
SILENT HILL ORIGINS



MÓNICA CORBELLA, de Konami, tan contenta con su premio a este terrorífico juego para PSP.

Nintendo DS
ZELDA PHAMTOM H.



PEDRO BOUZA, de Nintendo (izquierda), encantado con su premio, con Carolina y con Juan Carlos de Nintendo Acción.

PC
CRYSIS



ALBERTO MARTÍN, de EA (derecha), impactado ante el reconocimiento de las revistas de juegos para PC.

Teléfonos móviles
PRO EVOLUTION 2008



MÓNICA CORBELLA, satisfecha por que el juego de fútbol de Konami arrasa hasta en los teléfonos móviles.

Velocidad
NEED FOR SPEED PRO.

HUGO VELASCO, de EA, tan contento al comprobar que esta saga de velocidad sigue pegando fuerte.

Social
GUITAR HERO III



FERNANDA DELGADO Y MÓNICA GUERRA de Activision, no sueltan ni el premio ni a Juan Carlos, de Nintendo Acc.

Rol
FINAL FANTASY XII





ROBERTO GANSKOPF, de Proein, ya sabe la suerte que es distribuir un juego de esta gran saga.

Lucha
DRAGON BALL Z BT 3



LAURA AZNAR, de Atari, recoge el galardón a una de las sagas más veteranas de las consolas.

Plataformas
SUPER MARIO GALAXY



ERNESTO FERNÁNDEZ, de Nintendo, tiene el honor de añadir otro galardón más para el bueno de Mario.

Online
WORLD OF WARCRAFT



ALEJANDRO FERNÁNDEZ, de Vivendi, sonríe junto a Paco y su premio al juego online por excelencia.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

¿Preparado para el combate del siglo?



Reportaje a fondo de Smash Bros. Brawl: Descubriréis por qué va a ser el mejor juego de lucha, y el más nintendero, de toda la historia: personajes, controles, modos, objetos, online... ¡Os lo cuentan todo!

Libro con 1.000 trucos: Una joya de 100 páginas a todo color donde encontraréis todos los trucos existentes para todos los juegos que han aparecido en Wii y DS.

Conéctate con Wii: En la revista Nintendo Generations encontraréis un estupendo reportaje que os muestra todas las posibilidades que tenéis conectando vuestra Wii a la red de redes. Y si nunca os habéis conectado, no os preocupéis: también cuentan cómo hacerlo.

→ PLAYMANÍA

¡¡¡Kamehameha!!!



En portada: «Dragon Ball Z Burst Limit» representa el estreno de Goku y compañía en la nueva generación, y en PlayManía os lo cuentan todo sobre el que prometer ser el juego más espectacular del universo "Dragon Ball".

¡Descubre los mejores 2007! Os ofrecen un completo reportaje sobre la entrega de los premios a los Mejores de 2007, y os detallan los resultados de las votaciones de los lectores de PlayManía.

Primeras imágenes: Sed los primeros en ver imágenes de «WWE Smackdown Vs Raw 2009», «MotorStorm 2», «Top Spin 3»...

Super Héroes en acción. Viene una invasión de superhéroes, y PlayManía os lo cuenta todo sobre «Iron Man», «El Increíble Hulk», «Lego Batman»...

¡A por el Eurocopa! Analizan a fondo el juego oficial de la Eurocopa 2008, para que llevéis a nuestra selección a lo más alto.

Y de regalo, la guía completa de «Gran Turismo 5 Prologue».

→ MICROMANÍA

¡Llegan a tu PC los más esperados!

Starcraft II: Uno de los más anhelados títulos de estrategia jamás en proyecto. Micromanía lo ha jugado ya y en este número os cuenta sus primeras impresiones en un completo reportaje.

Mafia II: Esta saga regresa con un nuevo juego que promete superar en todo a su antecesor, inspirándose esta vez en los 50. Descubridlo en un reportaje que Micromanía os presenta en exclusiva.

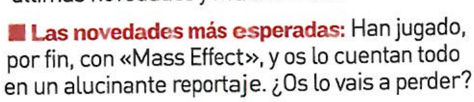
DVD de regalo: Este mes incluye el juego completo «D-Day», un especial con más de 3000 trucos y como siempre demos, previews, actualizaciones y mucho más.

→ COMPUTER HOY JUEGOS

¡¡Ahora con 2 juegos de regalo!!

2 juegos completos de regalo y mucho más: A partir de este mes, Computer Hoy Juegos viene cargada de diversión con dos alucinantes juegos completos en un DVD: «Cold Fear» y «Crimson Skies». Pero ahí no acaba la cosa: los mejores juegos shareware, actualizaciones y driver gratis, utilidades para mejorar el rendimiento, parches para las últimas novedades y mucho más...





Las novedades más esperadas: Han jugado, por fin, con «Mass Effect», y os lo cuentan todo en un alucinante reportaje. ¿Os lo vais a perder?

Test: Someten a «Jack Keane», «Rainbow Six Vegas 2», «Warhammer 40.000 Dawn of War Soulstrom» y muchos más, a un riguroso Test: 24 ordenadores distintos y 48 pruebas de rendimiento. ¿Funcionarán en tu PC?

KONAMI

¡SE ACABARON LOS JUEGOS!

¡ES LA HORA DE ENFRENTARSE EN YU-GI-OH!

YU-GI-OH! JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
COLECCIÓN DE SOBRES DE DUELISTA

www.yugioh-card.com







aquí Tokio

por christophe kagotani

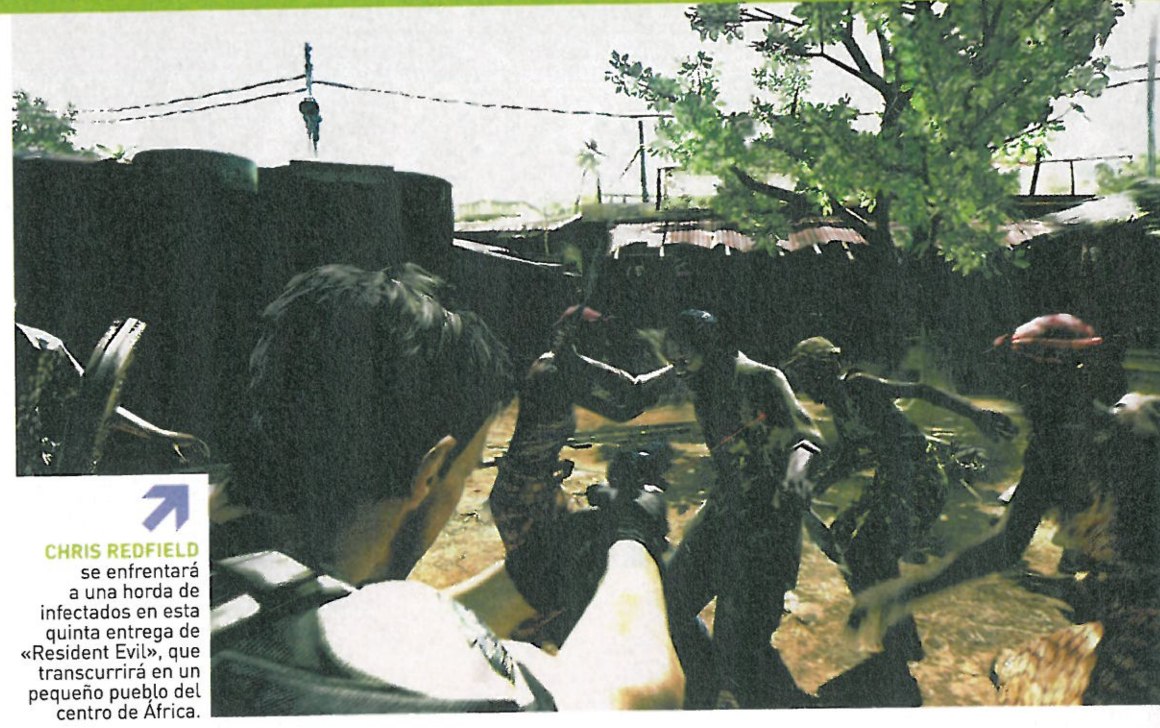


Saludos desde Tokio, aquí vuestro corresponsal favorito, que ha sacado tiempo entre partida y partida para celebrar el Hanami, el festival de los cerezos en flor. Además, traigo información sobre **«Resident Evil 5», la aventura de terror más esperada para las consolas de nueva generación.**

El mercado de las portátiles ha cambiado durante las últimas semanas **y PSP se ha convertido en la consola que más vende actualmente, por delante de DS.** Parece que la "culpa" la tiene el lanzamiento de **«Monster Hunter Portable 2G»,** que superó el millón y medio de unidades vendidas en las tres primeras semanas.

Quizá para compensar la tendencia, **Square- Enix ha anunciado el desarrollo de «Sigma Harmonics» para DS.** Se trata de un juego de rol y misterio de los responsables de «FF VII Dirge of Cerberus» y aparecerá el próximo verano.

Mientras los rumores sobre «Gran Turismo 5» no dejan de aparecer, aquí se acaba de poner a la venta **una nueva actualización para «Prologue», que contiene 32 coches adicionales,** un nuevo circuito y varios modos, como el drift, que ya estaban en la versión europea. ¡Hasta el mes que viene, amigos!



CHRIS REDFIELD se enfrentará a una horda de infectados en esta quinta entrega de «Resident Evil», que transcurrirá en un pequeño pueblo del centro de África.

AVENTURA DE TERROR ■ CAPCOM ■ Lanzamiento: **2009** (Japón y España)

TERROR BAJO EL SOL

RESIDENT EVIL 5

Capcom ha desvelado nuevos detalles de esta terrorífica aventura en un DVD que regalaba la revista Famitsu.



LA HISTORIA
El origen de la saga

CHRIS REDFIELD ESTÁ DE VUELTA, diez años después de la desaparición de los STARS. En el juego tendremos la ocasión de explorar el pasado del personaje (protagonista del primer «Resident Evil» y de «Code Veronica») mientras descubrimos cómo se originó el virus T, que convierte a los humanos en zombis. Y como todo el argumento gira alrededor de los orígenes, el escenario elegido para «Resident Evil 5» será un pueblo indeterminado del centro de Africa, donde se supone que la humanidad dio sus primeros pasos. ¿Obtendrán respuesta todos los interrogantes de la saga?









EL USO DE LA LUZ

Volverás a temer a la oscuridad

EL CAMBIO DE ESCENARIO será uno de los elementos más sorprendentes de esta nueva entrega. Las localizaciones exteriores predominarán sobre las zonas cerradas (caserones y alcantarillas) características de la serie, y además permitirán un nuevo tratamiento de la luz. Mientras que las zonas soleadas se pueden explorar cómodamente, nuestros ojos tardarán en acostumbrarse cuando entremos en las sombras, lo que propiciará unos segundos de "ceguera" que los enemigos pueden aprovechar para atacarnos por sorpresa.



« LA IMPORTANCIA DE LA LUZ Y EL PESO DE LOS COMBATES SERÁN LAS CLAVES DE ESTE SURVIVAL HORROR »







EL SISTEMA DE COMBATE





Más armas, más realistas

LOS ENFRENTAMIENTOS SEGUIRÁN LAS PAUTAS DE ‹RESIDENT EVIL 4›, es decir, disparamos desde una perspectiva en tercera persona con la cámara en el hombro del protagonista. Siguiendo la sugerencia de los fans, el catálogo de armas será más realista que en entregas anteriores. Además, dado que la presencia de enemigos se ha multiplicado, también van a ser más numerosas. En cuanto a los enfrentamientos cuerpo a cuerpo, en lugar de optar por un sistema complejo, volveremos a utilizar un sólo botón, cuyas posibilidades se han multiplicado: esquivar, detener el golpe o contraatacar dependerá de la distancia y actitud de nuestros enemigos.

JUN TAKEUCHI, EL PRODUCTOR

QUE NO OS ENGAÑE ESTE ASPECTO TAN INOCENTE, porque la mente de este japonés es responsable de alguno de los momentos más aterradores que hemos pasado frente a nuestras consolas. Su último trabajo, antes de embarcarse en el nuevo «Resident Evil», fue el desarrollo de «Lost Planet Extreme Condition», junto a su amigo Keiji Inafune.



LA EMOCIÓN SUBE AL RING:



Todos los golpes



Todas las estrellas



Todo el espectáculo

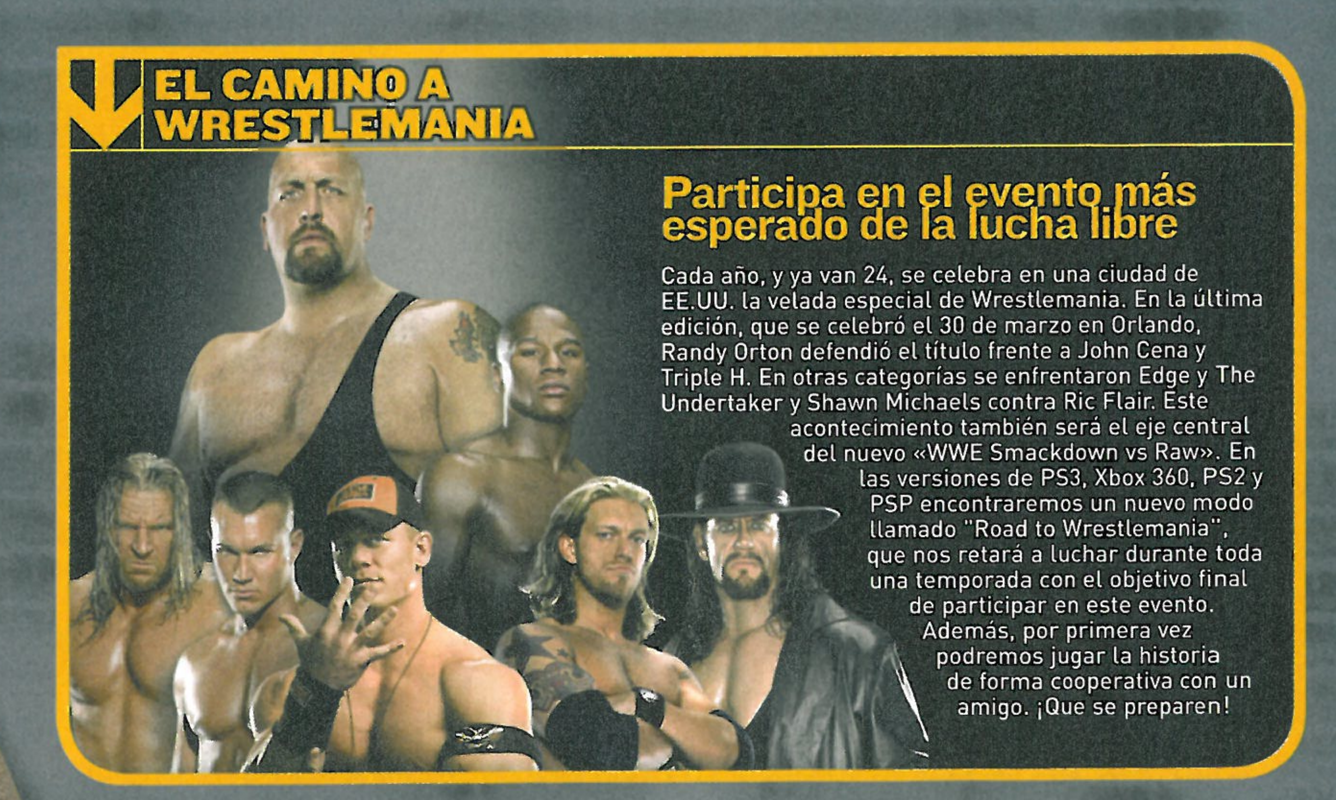


ASÍ SERÁ LA NUEVA ENTREGA DE «WWE SMACKDOWN VS RAW»

¡VUELVE EL ESPECTÁCULO DE LA LUCHA!

Acabamos de regresar de San Francisco, donde hemos asistido al "Gamer´s Day" de THQ, y en la maleta nos hemos traído las primeras imágenes de «WWE Smackdown vs Raw 2009». Las estrellas de la lucha libre se han citado después del verano en todas las consolas para fliparnos con la nueva entrega de una franquicia que ya ha vendido más de 37.000.000 de unidades.

EL CAMINO A WRESTLEMANIA



Participa en el evento más esperado de la lucha libre

Cada año, y ya van 24, se celebra en una ciudad de EE.UU. la velada especial de Wrestlemania. En la última edición, que se celebró el 30 de marzo en Orlando, Randy Orton defendió el título frente a John Cena y Triple H. En otras categorías se enfrentaron Edge y The Undertaker y Shawn Michaels contra Ric Flair. Este acontecimiento también será el eje central del nuevo «WWE Smackdown vs Raw». En las versiones de PS3, Xbox 360, PS2 y PSP encontraremos un nuevo modo llamado "Road to Wrestlemania", que nos retará a luchar durante toda una temporada con el objetivo final de participar en este evento. Además, por primera vez podremos jugar la historia de forma cooperativa con un amigo. ¡Que se preparen!

LOS REYES DEL CUADRILÁTERO

Las estrellas de las dos divisiones

La WWE está dividida en las dos divisiones que dan nombre a este juego. Mientras que Raw (algo más salvaje) cuenta con luchadores como Randy Orton, Chris Jericho o John Cena, en Smackdown podéis encontrar a superestrellas de la talla de Batista o El Enterrador. Todos estarán recreados con la máxima fidelidad en el juego, y además de su aspecto conservan sus gestos y golpes más característicos.



JOHN CENA sirve como ejemplo del detalle que tendrán todos los luchadores. Como veis, su modelo en el juego será clavadito a él.



LOS COMBATES POR EQUIPOS

EN LA MODALIDAD "TAG TEAM" se enfrentarán parejas de luchadores, que podrán darse el relevo en cualquier momento del combate. Por primera vez, podremos crear una pareja y mejorar nuestros atributos y experiencia en equipo.

LOS GOLPES ESPECIALES en los que colaboran ambos luchadores serán otra de las novedades. Podemos diseñar golpes de equipo o conseguir un estado especial, el "hot tag" (cuando la barra de energía de los dos personajes sube al máximo) que nos permitirá ganar el combate de forma espectacular. Estas opciones aparecerán tanto en "Wrestlemania" como en los combates rápidos.

MOVIMIENTOS CON PERSONALIDAD

Los golpes finales

Algunos luchadores utilizan un ataque especial para terminar sus combates. Pues bien, no sólo podremos disfrutar de estas llaves cuando controlemos a uno de los personajes conocidos, sino que también podremos diseñar un ataque a nuestra medida con un editor. El juego pondrá a nuestra disposición más de 500 animaciones en la versión de PS3 y Xbox 360.

IMAGEN DEL JUEGO

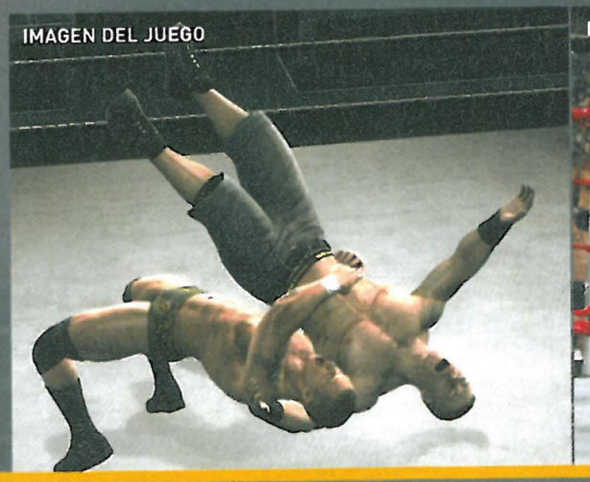


IMAGEN REAL



LOS MODOS DE JUEGO ONLINE



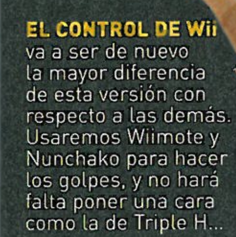
■ **HASTA 4 JUGADORES SIMULTÁNEOS** van a poder participar simultáneamente en los combates multijugador de «Smackdown vs Raw 2009». Además de PS3 y Xbox 360, los usuarios de Wii también encontrarán esta opción de juego por Internet.

■ **TAMBIÉN HABRÁ CONTENIDO** descargable para las consolas de Sony y Microsoft, aunque en THQ aún no han confirmado qué nuevos eventos y luchadores se van a colgar en Internet.

LA VERSIÓN DE NINTENDO Wii

Combate como una auténtica estrella

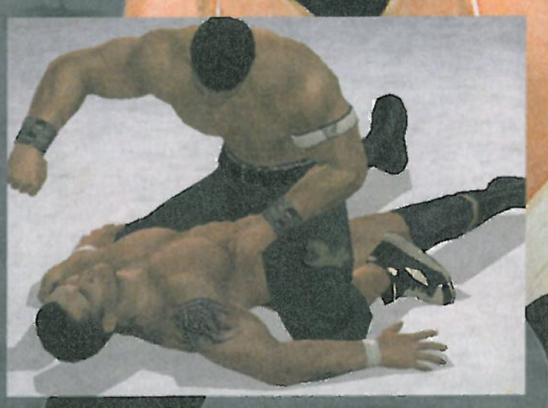
Un año después del debut de esta saga en Wii, Yuke´s (el equipo de programación encargado de las versiones de sobremesa) se ha esforzado para que la experiencia sea más inmersiva en la consola de Nintendo. Además de retocar el control, para que los golpes sean más intuitivos, el nuevo «Smackdown» incluirá nuevos modos (que no estaban en el juego anterior) y armas, como sillas plegables, escaleras de acero y cubos de basura. También podremos interactuar durante la entrada de los luchadores al ring, con lo que conseguiremos el apoyo del público, y jugar online. Además de los combates, también podremos participar en un ranking mundial a través de Internet.



EL CONTROL DE Wii va a ser de nuevo la mayor diferencia de esta versión con respecto a las demás. Usaremos Wiimote y Nunchako para hacer los golpes, y no hará falta poner una cara como la de Triple H...



TODOS LOS MOVIMIENTOS se harán con combinaciones de botones y movimientos de nuestro Wiimote.

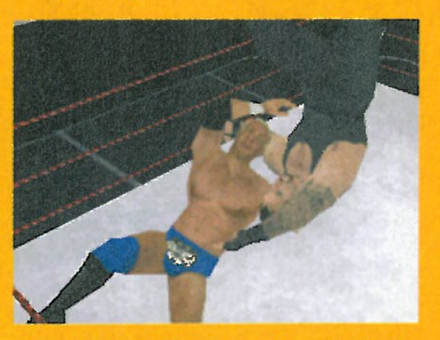


EL APARTADO TÉCNICO llevará al límite la potencia de Wii, con luchadores enormes y bien animados.

¡Y LA PELEA SIGUE EN DS!

Llévate la lucha en el bolsillo

La versión portátil está siendo desarrollada por TOSE (los creadores de «Dragon Quest Heroes») y pretende "salvar" los errores de la entrega del año pasado. Además de los cambios en el sistema de control, encontraremos nuevos personajes y modos (como la temporada, el editor de personajes o la jaula de acero).



■ **EL MODO CARRERA** ha sido rediseñado por completo. Entre las novedades de esta versión estará el editor de personajes (que también aprovecha la pantalla táctil) y la opción de mejorar los atributos de los luchadores a lo largo de la temporada.



■ **EL SISTEMA DE CONTROL** va a dejar a un lado la complicación del juego anterior y recurrirá a un sistema "tradicional" que utilice la cruceta y los botones. La pantalla táctil servirá para ejecutar los golpes especiales y para navegar por los menús.



■ **EL NIVEL GRÁFICO** promete ser altísimo, especialmente en lo que se refiere a la reproducción de las principales estrellas del wrestling. Como ejemplo, quedaos con este primer plano del Enterrador.

La Revista Oficial de Los Sims™ 2 y sus expansiones

¡Disfruta al máximo con tus Sims!



¡De regalo!

Un CD con los mejores extras de tus SIMS

- Todas las herramientas oficiales
- Los objetos más exclusivos
- Las mejores creaciones de los fans de todo el mundo

Los mejores extras oficiales para Los Sims 2 y sus expansiones

PC CD-ROM

Contenido del CD-ROM

Herramientas Oficiales: Diseñador de Casas Plus • Gestor de Contenido • Los últimos Parches para el Juego y sus Expansiones

Nuestra Comunidad: 11 Casas • 2 Personajes • 1 Mascota • 4 Desafíos

Contenidos Oficiales: 2 Coches • Objetos Oficiales • Skin Lara

Los mejores extras: • Paredes, pantalones y parche de Thandra • Vídeos musicales • Fondos de pantalla • Guía de Referencia PDF

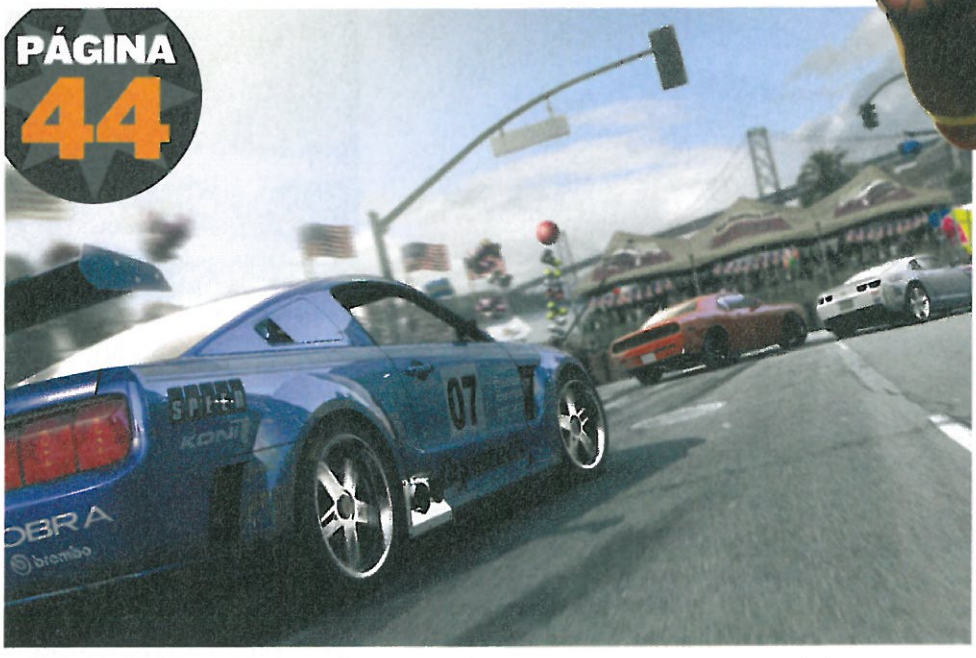
El nº 10 en tu quiosco a partir del 10 de abril

Revista + CD por sólo 5,95 €

PREESTRENO

→ LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 44



RACE DRIVER GRID. Casi sin hacer ruido va a llegar este juego de coches, con un apartado técnico y una variedad de pruebas que pueden hacer temblar a los más grandes. ¿Recorréis el mundo con nosotros?

PÁGINA 48



NINJA GAIDEN II quiere teñir de rojo sangre vuestras Xbox 360. Os adelantamos las claves de este impactante juego de acción.

IRON MAN

PÁGINA 52

El Hombre de Hierro va a llegar a las pantallas del cine y, por supuesto, también a las consolas. Preparaos para meteros en la alucinante armadura de Tony Stark.

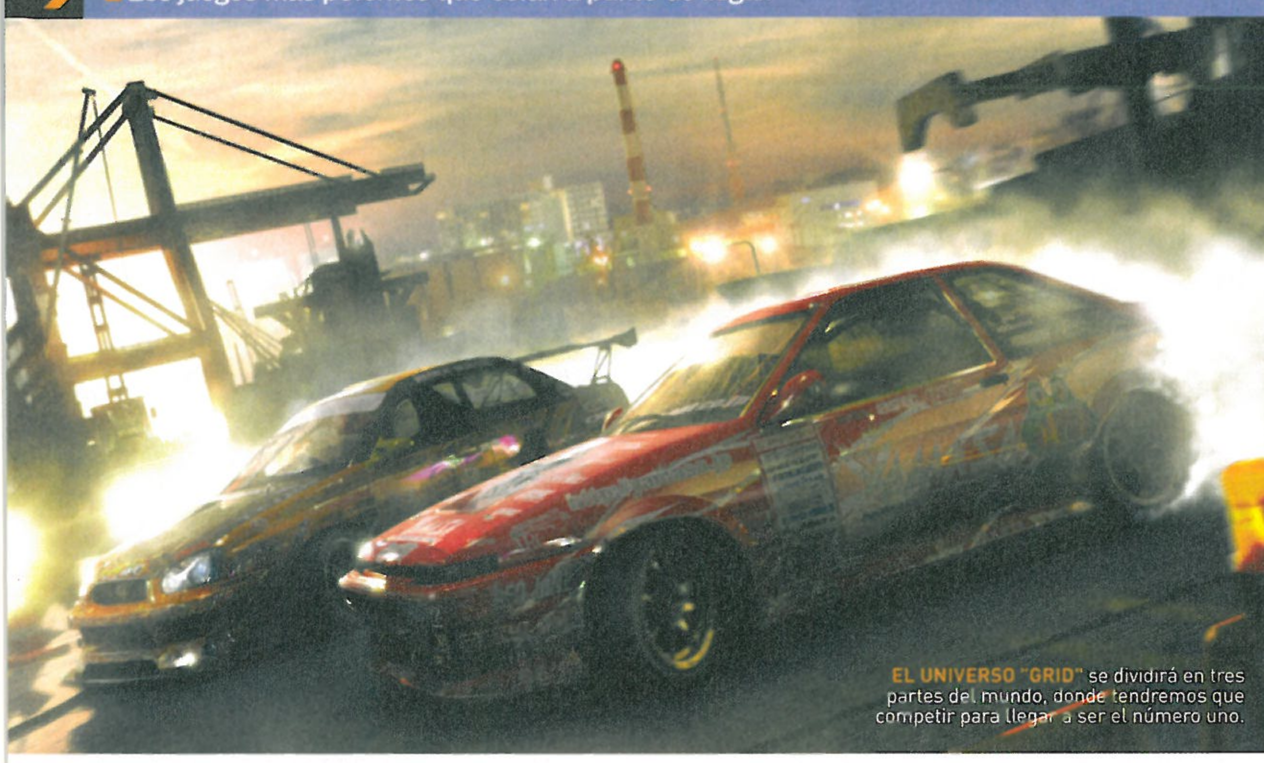


PÁGINA 54

HAZE será un "shooter" que nos pondrá en los dos lados de un conflicto futuro. ¿Qué tal es la nueva apuesta de PS3?

EN ESTE NÚMERO...

Estos meses prometen una sobredosis de acción para todos los jugadores. Algunos títulos que han estado en boca de todos durante meses están ya en la parrilla de salida. ¡Tranquilos, nosotros ya les hemos hincado el diente!



EL UNIVERSO "GRID" se dividirá en tres partes del mundo, donde tendremos que competir para llegar a ser el número uno.





LAS CLAVES

1 EL ESTILO DE CONDUCCIÓN dependerá de dónde compitamos. Habrá tres.

2 LOS GOLPES tendrán incidencia durante el transcurso de la carrera. El sistema de daños será impresionante.

3 LOS FLASHBACKS nos permitirán retroceder en el tiempo y evitar salidas de pista como la de la imagen. Todo un acierto.

- Junio
- Codemasters
- Velocidad

RACE DRIVER: GRID

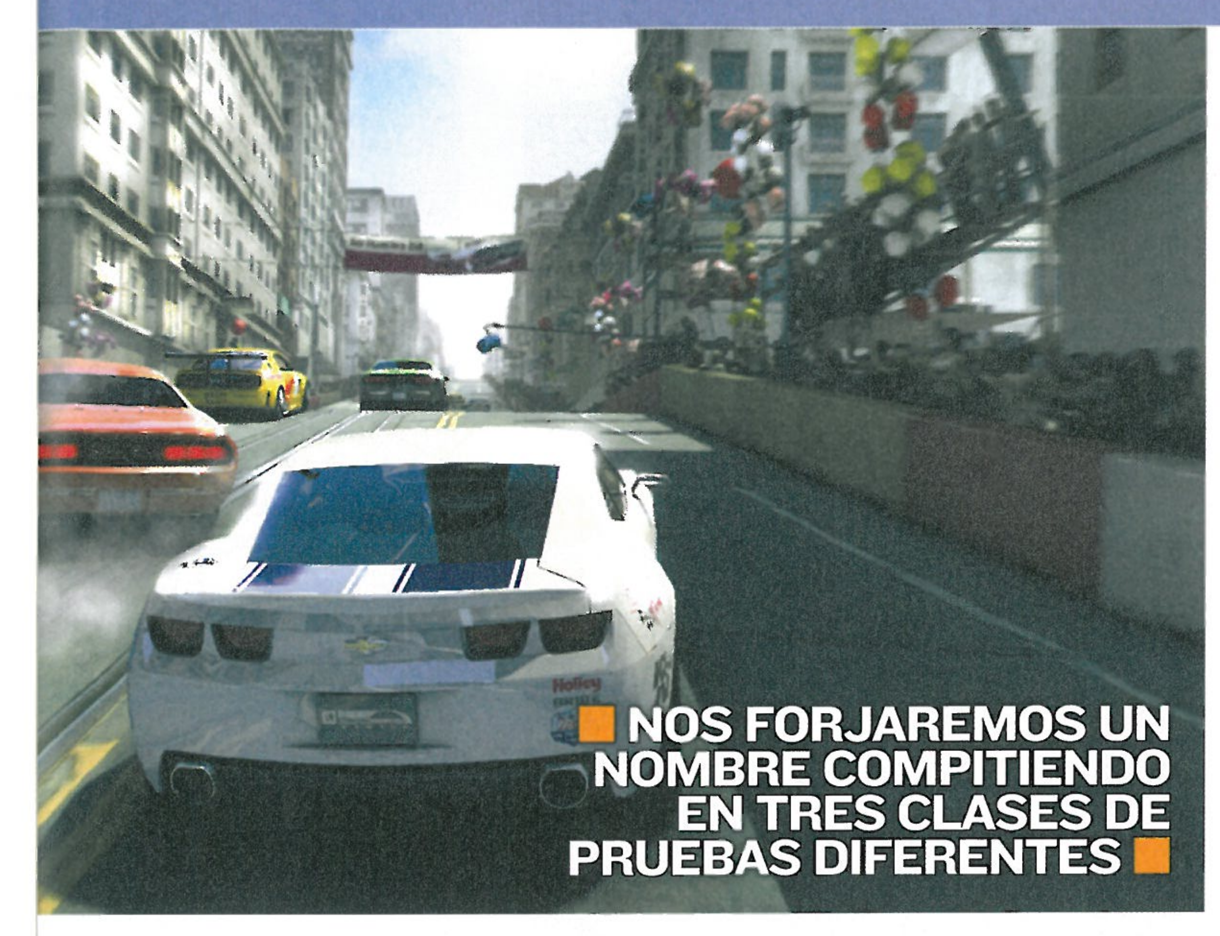
Los creadores de «Colin McRae: DIRT» ya tienen nuevo juego en la parrilla de salida, ni más ni menos que la evolución del famoso «TOCA». Abrochaos fuerte los cinturones, que esto empieza ya.

LA SAGA «TOCA» YA TIENE UN SUCESOR. En «GRID» nos encontraremos una vez más con la exigente conducción a la que nos tenía acostumbrados esta serie, pero ahora aderezada con un potentísimo motor gráfico y un desarrollo y control más arcade. Para lograr este equilibrio, el modo Carrera nos pondrá en la piel de un conductor novato que debe competir por tres partes del planeta (Japón, EE.UU. y Europa) mientras aumenta su reputación y reúne el suficiente dinero para crear su propio equipo con los mejores coches, todos modelos reales. Nuestra misión será aceptar retos y cumplir con los objetivos de cada carrera.

HABRÁ TRES DISCIPLINAS AUTOMOVILÍSTICAS (una por territorio) que prometen una gran variedad y duración. Las vertiginosas carreras por EE.UU. darán paso a competiciones más clásicas en Europa y duelos de derrapes (o "drifting") en Japón. Este modo será la espina dorsal del juego, todo un desafío al que se sumarán las diferentes licencias que tendremos que aprobar, junto a un modo online que hará las delicias de los conductores más competitivos.

Las opciones de personalización serán muy amplias. Aspectos tan importantes como la ayuda en la conducción (tracción, asistencia de frenado o de dirección) podrán ser activados al principio de cada prueba para lograr una »





NOS FORJAREMOS UN NOMBRE COMPITIENDO EN TRES CLASES DE PRUEBAS DIFERENTES



¡OJO AL DATO!

Presentación de vértigo... VISITAMOS LOS ESTUDIOS DE «GRID»
El pasado 5 de febrero viajamos hasta la impronunciable ciudad inglesa de Warwickshire para ver cómo los equipos de «Colin McRae» y «TOCA» trabajaban juntos. El resultado de la colaboración entre estos expertos de la velocidad será «GRID».

La versión para DS... TAMBIÉN HABRÁ CARRERAS EN PEQUEÑO
Al mismo tiempo que la versión para PS3 y Xbox 360 se pondrá a la venta otra para Nintendo DS. Las carreras también tendrán lugar en Europa, EE.UU. y Japón, pero también tendrá un editor de circuitos para crear los nuestros.



Race Driver GRID (DS)







DODGE VIPER SRT-10

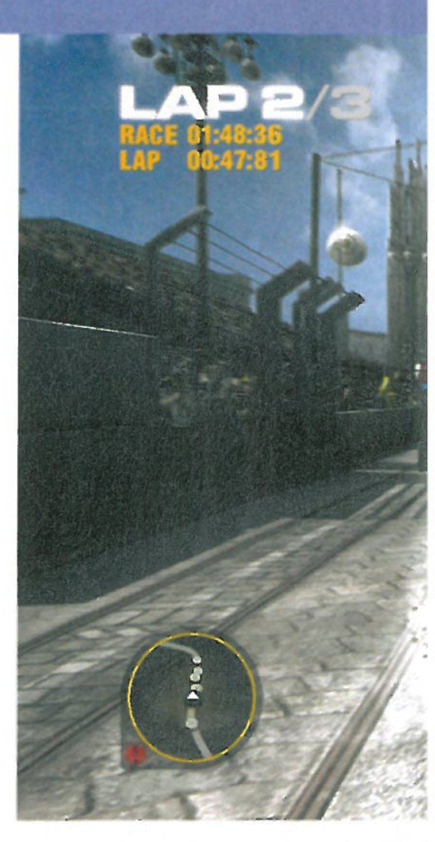
NUESTRO PRIMER COCHE EN EL MODO CARRERA dará paso a más de 45 modelos: Mustang, Porsche, Ferrari... ¡y todos ellos podrán sufrir daños!



LAS COMPETICIONES DE "DRIFTING" exigirán toda nuestra destreza al volante. Tendremos que encadenar derrapes para obtener la mejor puntuación.

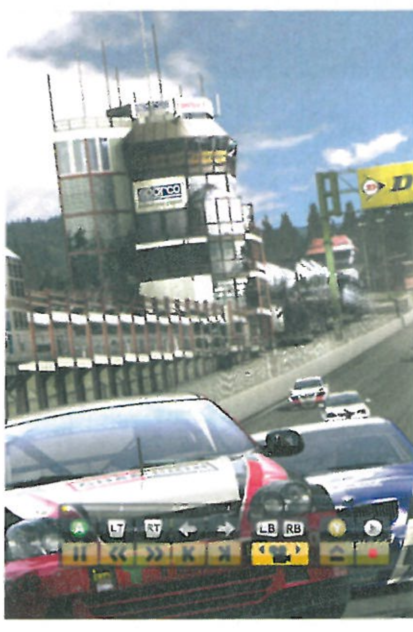


LOS "FLASHBACKS" serán muy útiles para no tener que repetir una carrera entera por cometer un error en un momento crítico.









UNA SAGA CON MUCHO RODAJE

La saga «TOCA» lleva dando guerra desde antes de que apareciera «Gran Turismo» en PSone. Aunque siempre ha permanecido un poco en la sombra de éste, ahora le ha llegado el momento de volver al podio con «GRID». En este cuadro os contamos la evolución de una franquicia que ya ha quemado mucha rueda.



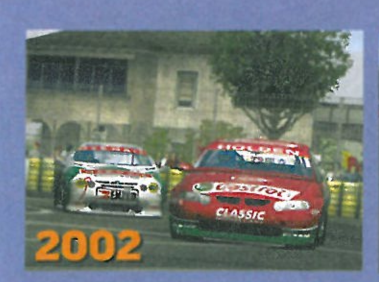
TOCA TOURING CAR CHAMP. (PSONE) fue considerado durante algún tiempo como el mejor juego de conducción hasta la aparición de «Gran Turismo».



TOCA 2 TOURING CARS (PSONE) presentó la clásica actualización de coches y circuitos, además de modo multijugador y sistema de daños.



TOCA WORLD TOURING CARS (PSONE, GBA) incluía más competiciones, pero ninguna novedad destacable. Recibió notas de 10.



TOCA RACE DRIVER (PS2, XBOX) fue el primer título de la serie en ponernos en la piel de un piloto que tenía que progresar en su carrera.



TOCA RACE DRIVER 2 (PS2, XBOX, PSP) incluyó nuevas modalidades como carreras de camiones y rallies, además de los clásicos turismos.



TOCA RACE DRIVER 3 (PS2, XBOX) siguió sumando modos de conducción: GT, off-roads... También permitía competiciones online.

experiencia de pilotaje más o menos sencilla, haciendo que todo sea más accesible. Si, por el contrario, lo que buscáis es un control más realista y riguroso, bastará con desactivar estas opciones para que la competición se convierta en todo un reto a la medida de los pilotos más expertos. Esto también se verá reflejado en la dificultad, ya que dependiendo del grado que elijamos en cada desafío ganaremos más o menos dinero y respeto.

Por otro lado, la inteligencia artificial de nuestros oponentes

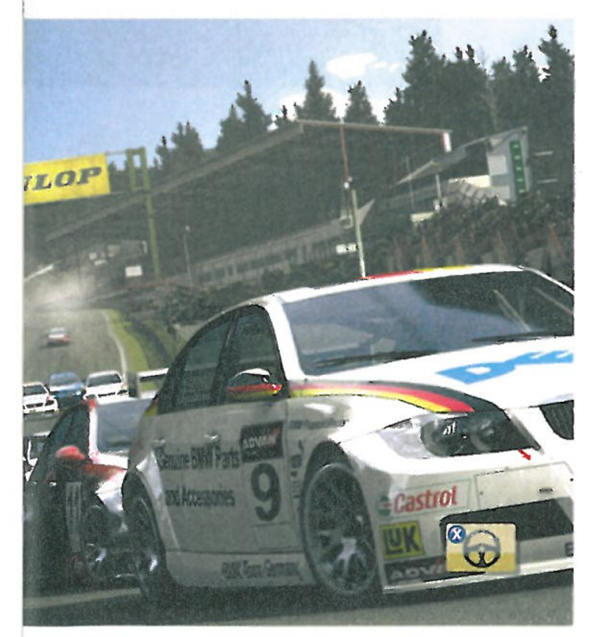


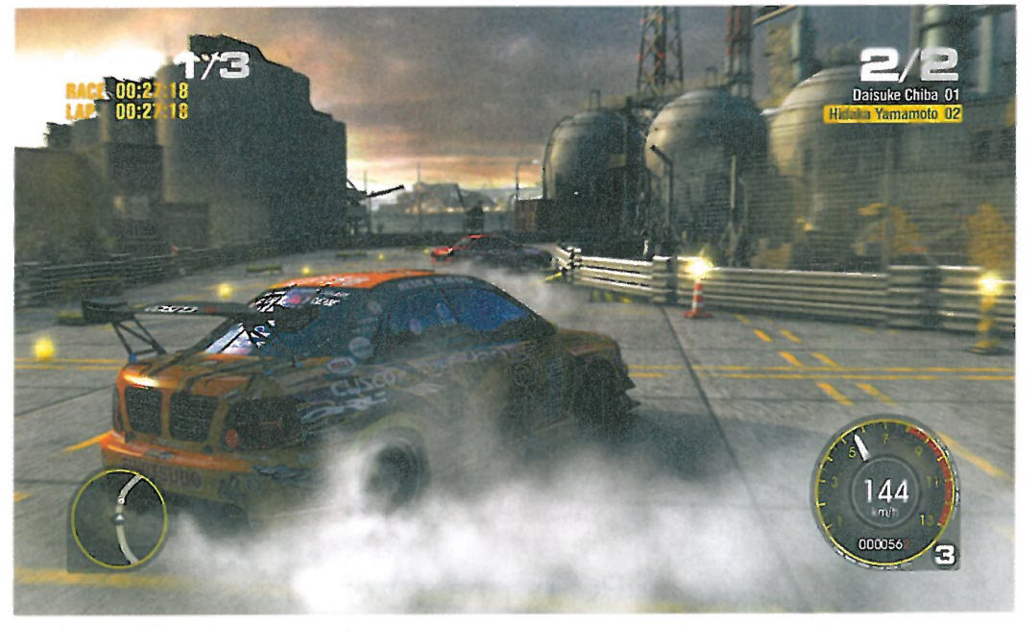


■ LOS CHOQUES SE VERÁN REFLEJADOS TANTO EN EL ASPECTO DE LOS COCHES COMO EN SU CONTROL ■



EL SISTEMA DE DAÑOS hará posible que veamos a nuestros coches favoritos hechos un amasijo de hierros. Impresionante.





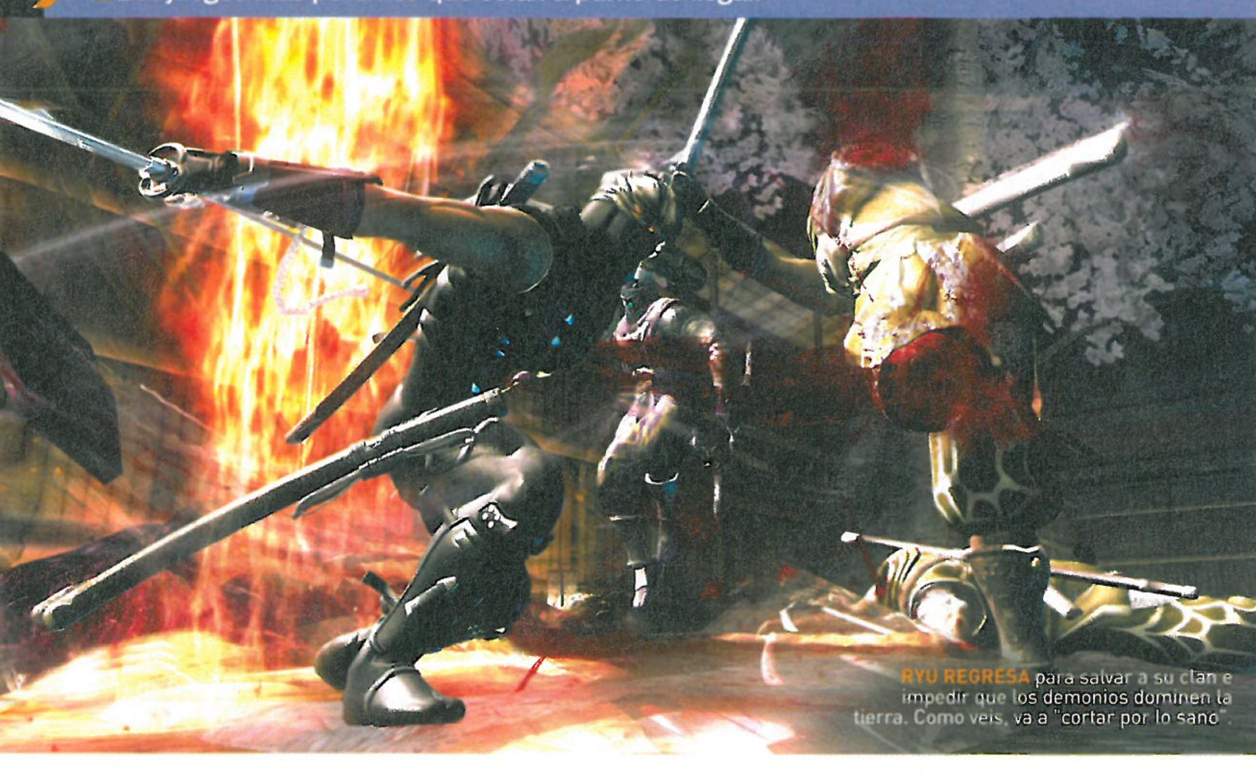
será muy alta, así que difícilmente nos encontraremos con dos carreras iguales. Nuestros adversarios pelearán hasta dejar su vehículo en el chasis con tal de arañar una posición y llegar al podio, así que olvidados de los "paseos" y dadle la bienvenida a la lucha por la supervivencia a la máxima velocidad. Espectaculares colisiones y trompos estarán a la orden del día, lo que significará que tomar una mala curva o chocar brutalmente contra un adversario pueda ser el fin de la partida. Eso sí, el juego incluirá un modo "Flashback" que nos permitirá retomar la carrera justo antes del último error y así evitar el tener que comenzar desde el principio una y otra vez.

→ EL MOTOR GRÁFICO PROMETE SER DE LO MEJORCITO que nos podemos encontrar en un juego de conducción. Lo han bautizado como "EGO", es una evolución del que se usó en «Colin McRae: DIRT», y es capaz de recrear con todo lujo de detalles cada aspecto de una carrera. Los escenarios reales (más de 90, incluyendo sus diferentes disposiciones) contarán con una iluminación increíble, efectos de humo y derrape de lo más espectaculares y público modelado en 3D que reaccionará de forma realista a los choques, adelantamientos, etc. Y, lo más importante, «GRID» contará con una física brutal a la hora de mostrar el comportamiento en carrera de cada vehículo, ya sea al volante (cada modelo contará con sus propias características, no "tuneables") o perdiendo el control tras una espectacular colisión. Estas aprovecharán un excelente sistema de daños, en el que la pérdida de las diferentes partes de nuestro coche (que se verá casi reducido a chatarra en movimiento) influirá directamente en su manejo.

Con todos estos ingredientes, nos encontramos con una oferta de lo más completa. Una auténtica promesa de la conducción.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Si se logra ajustar un poco más la exigencia al volante, estamos ante un nuevo aspirante al podio de mejor juego de coches. Muy espectacular y completo.



RYU REGRESA para salvar a su clan e impedir que los demonios dominen la tierra. Como veis, va a "cortar por lo sano".





LAS CLAVES

1 LA AMBIENTACIÓN ninja y sobrenatural será llevada aquí a su máxima expresión.

2 LA ACCIÓN será continua, gracias a los combos, monstruos y las decenas de enemigos que atacarán a la vez.

3 LA VIOLENCIA: habrá chorros de sangre, desmembramientos y escenas no aptas para estómagos sensibles.

- Junio
- Tecmo
- Acción

NINJA GAIDEN II

Por norma general, los ninjas suelen ser tipos sigilosos que actúan entre las sombras, pero Ryu no se va a cortar un pelo a la hora de atacar: un brazo cortado por aquí, una pierna por allá...

EL CLAN HAYABUSA CASI HA DESAPARECIDO por culpa de una familia rival, la de la Araña, que está dispuesta a todo para vengarse de ellos tras una lucha de varias generaciones. Estos indeseables, comandados por el malvado Genshin, han abierto la puerta del Inframundo para traer a nuestra dimensión al temible Archidiablo. Con este apocalíptico panorama regresan las aventuras de Ryu Hayabusa, el protagonista de la saga «Ninja Gaiden». Como siempre, su tarea será derrotar a hordas de ninjas dispuestos a todo para acabar con nosotros, así como a una legión de poderosos demonios.

Para ello contará con armas como su fiel Espada del Dragón o nuevas incorporaciones, como las Garras de Tigre, devastadoras en la corta distancia. Por supuesto, también habrá armas arrojadizas como los shurikens o el arco, toda clase de movimientos ninja (correr por las paredes ¡o por el agua!) y los letales Ninpo. Estos últimos pasarán de ser simples "supergolpes" a un concepto más estratégico: tendremos que apuntar antes de lanzarlos y, en función de nuestra actuación, matará a algunos, herirá a otros...

LA DIFICULTAD QUE CARACTERIZA LA SERIE seguirá presente, pero está vez todos encontrarán lo que buscan. Habrá cuatro modos de destreza (el primero de ellos, llamado "Ninja Acólito",





¡OJO AL DATO!

Curiosas inspiraciones...
SE HAN TOMADO IDEAS DE OTROS JUEGOS
Tomonobu Itagaki, el creador de toda la saga, ha reconocido que es fan de títulos de acción como «Halo 3». De hecho, dice que se inspiró en «Call of Duty 4» para diseñar la forma en que Ryu recupera su barra de salud.

Ryu en doble pantalla...
HABRÁ UN «NINJA GAIDEN» EN DS
Llegará en junio con el nombre de «Ninja Gaiden Dragon Sword» y se jugará con la consola girada 90º, como ocurría con «Brain Training». Las primeras imágenes tienen buena pinta.



Ninja Gaiden Dragon Sword (DS).





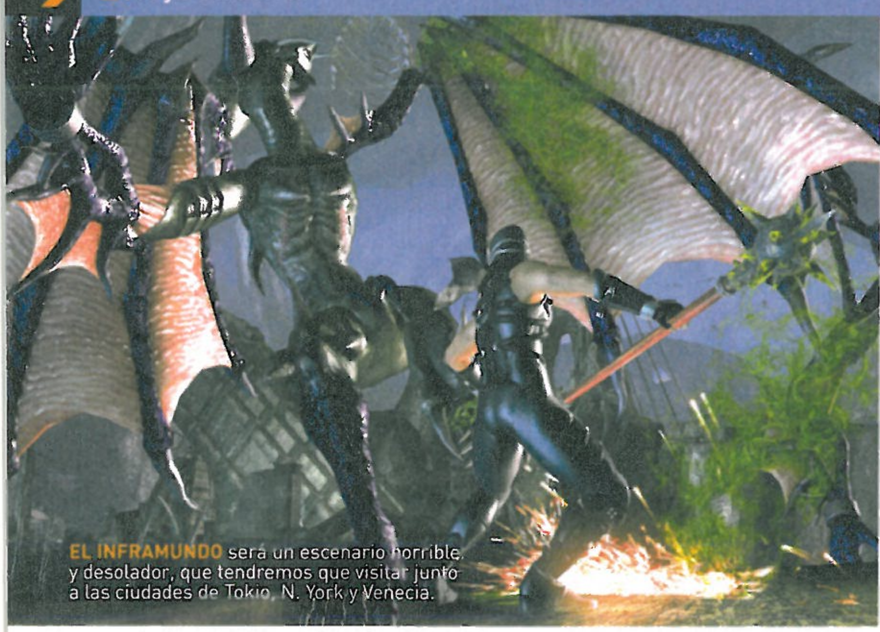


RYU

EL NINJA MÁS LETAL de las consolas regresa con su primera aventura creada expresamente para la nueva generación. Con los años, Ryu se ha vuelto más sanguinario.



LOS ENEMIGOS que nos vamos a encontrar al principio serán ninjas, pero a medida que avancemos iremos conociendo rivales cada vez más sobrenaturales y algunos de ellos tendrán poderes mágicos. ¡Menos mal que Ryu es un "fenómeno"!


EL INFRAMUNDO será un escenario horrible y desolador, que tendremos que visitar junto a las ciudades de Tokio, N. York y Venecia.


LAS ARMAS tendrán distinto alcance, efectividad y velocidad. Podremos cambiar de una a otra en cualquier momento, para elegir la que mejor se adapte a la situación.





UN NINJA MADURITO

El intrépido Ryu Hayabusa lleva lanzando shurikens desde hace casi veinte años. Prácticamente todos los juegos que ha protagonizado han tenido una calidad tremenda y han sido convertidos a una enorme cantidad de consolas. Aquí tenéis cuatro de los títulos más interesantes.



NINJA GAIDEN (NES) Llegó 2 años después a Europa, pero en seguida se convirtió en uno de los mejores títulos de acción de la consola.



SHADOW WARRIORS (GAME BOY) Fue el primer juego portátil de Ryu. Su dificultad hacía justicia a la saga. Llegó a España un año después.



N. GAIDEN TRILOGY (SUPER NES) Esta recopilación de los juegos originales (con banda sonora nueva) no llegó a salir en nuestro país.



NINJA GAIDEN (XBOX) La saga renació con un impresionante título, que explotó a tope el potencial gráfico de la máquina de Microsoft.

resultará bastante asequible), que se distinguirán por la dureza de los enemigos y por la capacidad de regeneración de nuestra salud. Y es que esta vez la barra de salud se restaurará sola, pero habrá que esperar un rato y no podremos curarnos del todo a no ser que usemos ítems o uno de los puntos de salvado. Así las partidas seguirán siendo intensas, pero no moriremos tan a menudo.

→LOS ENORMES JEFES FINALES SERÁN UN RETO tan difícil como siempre, así que tendremos que "enseñarles" todas nuestras habilidades. Por su parte, los enemigos normales variarán sus ataques en función de lo dañados que estén. Y es que podremos cortarles brazos y piernas, y en función de ello cojearán o se arrastrarán hacia nosotros. De hecho, cuanto más dañados estén, más peligrosos se volverán, pues intentarán inmolarse junto a nosotros para tener una muerte digna de un ninja. Como estaréis suponiendo, el juego será sangriento a tope (aunque suene a broma, sus creadores están orgullosos de lo espesa que les ha quedado la sangre).

→LOS ENTORNOS SE SITUARÁN EN TRES CIUDADES: Tokio, Nueva York y Venecia, y a partir de la segunda los demonios serán los enemigos dominantes. De hecho, tendremos que darnos algún paseíto por el Inframundo para intentar atajar el problema...

En cuanto al apartado técnico, el juego tiene una pinta impresionante, en la que destacan especialmente las animaciones de Ryu y los detalladísimos escenarios. En unas semanas llegará la versión definitiva y podréis disfrutar de este espectáculo. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN
Similar al juego que maravilló en Xbox, pero con gráficos aún mejores. Vamos, que lo tiene todo para ser un bombazo.

¿TE ATREVES CON ESTE PRECIO?

PLAYSTATION 3 39,95€ PVPR

29,95€ PVPR 

Wii



24,95€ PVPR


19,95€ PVPR
PlayStation 2
NINTENDO DS








TEATREVESCONFIFA08.COM

FIFA 08













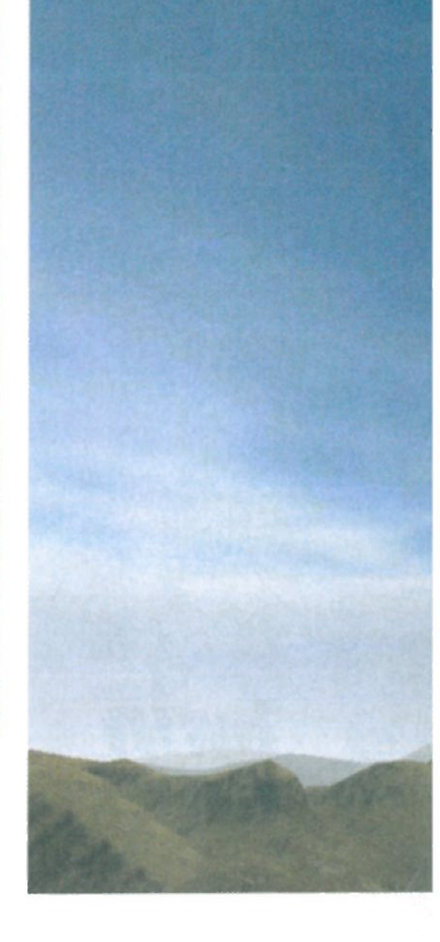




XBOX 360



GRACIAS A SU ARMADURA, Iron Man podrá surcar los aires a placer y realizar todo tipo de piruetas en este divertido juego.





LAS CLAVES

1 **LA ARMADURA** será la protagonista de la acción. Permitirá a Iron Man volar, disparar o destrozar tanques a golpes, entre otras habilidades.

2 **LOS ESCENARIOS** serán enormes y nos podremos mover de forma totalmente libre por ellos. No os recomendamos que vayais a pie, eso sí.

3 **LAS BATALLAS** destacarán por su frenetismo y por la cantidad de enemigos a los que nos tendremos que enfrentar al mismo tiempo.

- Mayo
- Sega
- Acción

IRON MAN

Después de que Spider Man, Hulk y los X-Men hayan recibido sus películas y videojuegos, a Iron Man ya le tocaba ser protagonista.

TONY STARK ES UN HOMBRE DE NEGOCIOS que posee todo un imperio basado en la venta de armas. Sin embargo, tras ser secuestrado y ver lo que sus creaciones están generando en el mundo, decide retirarse y utiliza el poderoso traje que le permitió escapar de su encierro para luchar contra sus antiguos clientes, a los que no les hace mucha gracia quedarse sin suministro. Este es el argumento de la próxima película basada en los cómics de Iron Man, y también el de este juego de acción.

El superhéroe mantendrá sus poderes de siempre: podrá volar, disparar o lanzar misiles, y utilizará su enorme fuerza para partir helicópteros por la mitad, destrozar tanques... una pasada. En el modo Historia volaremos por los gigantescos escenarios destrozando lo que se nos ponga por delante y cumpliendo ciertos objetivos. La libertad de movimiento será total, y podremos luchar por tierra o aire. Los numerosos enemigos a los que nos enfrentaremos, que irán desde cazas o soldados hasta torretas y helicópteros, no nos dejarán ni un momento de respiro.

→TANTA BATALLA CONSUMIRÁ ENERGÍA, por lo que tendremos que estar al tanto de la barra correspondiente, que se irá gastando cuando volemos a toda velocidad o disparemos, y que se regenerará sola. Aunque comenzaremos con los poderes básicos, podremos mejorar la armadura según vayamos avanzando y ganando dinero. También conseguiremos trajes nuevos superando los desafíos del modo Supervivencia, en el que habrá que derrotar a un número determinado de enemigos antes de que se acabe el tiempo.

Además de la espectacular armadura, destacará la gran cantidad de personajes en movimiento, con los que libraremos fluidos combates. «Iron Man» estará listo para coincidir con el estreno de la película, así que calentad los propulsores, que la aventura comenzará muy pronto.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Resulta muy divertido utilizar los poderes y habilidades de la armadura, aunque cuesta un poco hacerse con su control.



IRON MAN LLEGARÁ A NUESTRAS CONSOLAS COINCIDIENDO CON SU ESTRENO EN EL CINE

¡OJO AL DATO!

Habrá otras versiones...
IRON MAN VOLARÁ EN TODAS LAS CONSOLAS
El título de Sega también llegará a PS2, PSP, Wii y Nintendo DS. Todas las versiones seguirán el argumento de la película, aunque las de Wii y DS aprovecharán el sensor de movimiento y la pantalla táctil, respectivamente.

Se estrenará el 30 de abril...
LA PELÍCULA LLEGARÁ PRONTO A LOS CINES
Robert Downey Junior encarnará a Tony Stark en la adaptación cinematográfica del cómic. "Iron Man" también contará con la presencia de otros actores y actrices famosos, como Samuel L. Jackson o Gwyneth Paltrow, y no faltará el cameo de Stan Lee.



Iron Man, en su próxima película



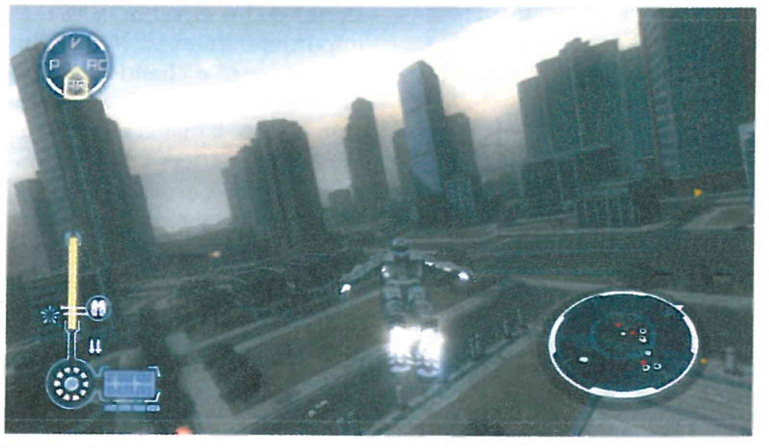
LOS ATAQUES CUERPO A CUERPO se ejecutarán manteniendo presionado el botón de acción cuando nos acerquemos a un enemigo, y sus efectos serán devastadores.



LOS ENEMIGOS FINALES nos darán más de un quebradero de cabeza. Entre ellos habrá enormes tanques, helicópteros de combate y otras personas con armaduras.



LA ARMADURA SUFRIRÁ DAÑOS que se verán reflejados en su aspecto y en su rendimiento, aunque se reparará automáticamente cuando nos pongamos a salvo.



EMPEZAREMOS LA AVENTURA con una armadura más modesta, pero pronto conseguiremos la clásica, y más adelante ganaremos otros modelos muy poderosos.



MANTEL INDUSTRIES Y LA MANO DE LA PROMESA serán los dos ejércitos que se enfrentan en esta cruenta guerra..





LAS CLAVES

1 LUCHAR EN AMBOS BANDOS nos obligará a desarrollar distintas estrategias según las habilidades de cada uno. ¿Guerrillero o soldado?

2 EL NÉCTAR será un elemento clave en el argumento del juego. Además, potenciará nuestras habilidades y servirá para fabricar armas

3 EL MULTIJUGADOR, que estará muy currado y permitirá hasta a 16 jugadores simultáneos enfrentarse en varios modos.

- Mayo
- Ubisoft
- Shoot'em up

HAZE

¿Aún creéis que en el futuro la vida será más fácil? Pues después de probar este título seguro que preferís quedaros en el año 2008

EL MUNDO SERÁ MUY DISTINTO EN EL AÑO 2048. Las Corporaciones Militares Privadas (PMC) han asumido las funciones de los ejércitos, y la más importante de ellas, Mantel Industries, está luchando en Latinoamérica contra una organización rebelde llamada la Mano de la Promesa. Allí será donde manden a Shane Carpenter, nuestro protagonista, que comenzará trabajando para Mantel, pero pronto descubrirá que las intenciones de ésta no son lo que parecen y se unirá a la causa rebelde.

Junto a Shane, en este shooter subjetivo lucharemos al lado de dos ejércitos que tendrán características muy distintas. En el caso de Mantel, su principal particularidad es que proporciona a sus soldados una droga tóxica, el Néctar, que administrada en pequeñas dosis altera las capacidades y habilidades del usuario. Cuando lo creamos conveniente, inyectaremos Néctar en nuestra sangre para ser más fuertes, más rápidos y desarrollar la percepción, lo que nos dará una considerable ventaja en combate.

LOS GUERRILLEROS UTILIZARÁN LA PICARDÍA para hacer frente a Mantel. Así, podrán fingir que están muertos, impregnar cuchillos de Néctar para envenenar a los soldados, o desarmarles, entre otras cosas. Además de este interesante modo historia, que también soportará modo cooperativo de hasta 4 jugadores, «Haze» incluirá varias modalidades multijugador en las que podrán participar un máximo de 16 personas. Podremos elegir uno de los dos bandos y enfrentarlos en feroces batallas, o bien afrontar misiones en las que uno de los dos ejércitos intentará cumplir un objetivo determinado y el otro tendrá que impedírselo.

Este ambicioso título llegará en mayo, traducido y doblado al castellano, así que tenéis unas semanas para tomar la decisión: ¿vosotros de qué lado estáis?

PRIMERA IMPRESIÓN
La diferencia entre ejércitos es su principal baza. Habrá que ver si innova en otros aspectos y si está a la altura técnicamente.



¡OJO AL DATO!

Xbox 360 se queda sin él... LLEGARÁ EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 3

Aunque en principio también iba a existir una versión para Xbox 360, finalmente Sony llegó a un acuerdo con los chicos de Free Radical para que «Haze» fuese un título exclusivo de su consola.

En el corazón de Inglaterra... FUIMOS A LONDRES PARA JUGARLO

Nos fuimos hasta la capital británica para que Rob Yescombe y Derek Littlewood, de Free Radical, nos enseñasen «Haze» en movimiento. Allí pudimos probar durante unas horas los modos cooperativo y multijugador



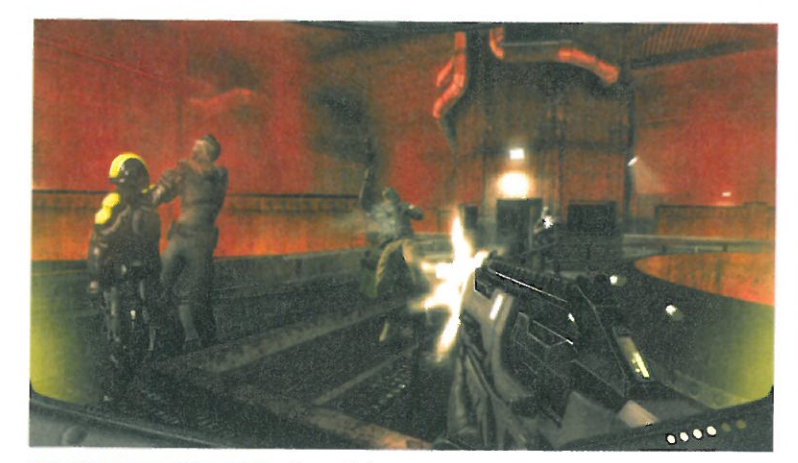
Carlos (en el centro) incluso pudo tocar el piano con Rob y Derek



LOS VEHÍCULOS serán necesarios para avanzar en ciertas zonas. Cada miembro de nuestro comando tomará una posición, y se ocupará de disparar o de conducir.



EL EXCESO DE NÉCTAR provocará que los soldados se vuelvan locos y ataquen a sus compañeros, o que mueran intoxicados. Habrá que tomarlo con moderación.



LOS SOLDADOS DE MANTEL dispondrán de avanzada tecnología y de abundante Néctar. En cambio, la mejor arma de los guerrilleros rebeldes será su inteligencia.



EL LANZALLAMAS será una de las armas más útiles que utilizará el bando rebelde. Con ella podremos quemar plantaciones de Néctar para sabotear a Mantel.



CONVERTIRNOS EN UN HÉROE a base de espadazos será la esencia del juego, y para ello será necesaria una gran precisión con el Wiimote a la hora de atacar y cubrirnos.



LAS CLAVES

1 **LA EXPLORACIÓN** por Avalonia nos permitirá equiparnos, charlar e intercambiar objetos. Es el arranque del juego.



2 **LA ESPADA Y ESCUDO** se manejarán apuntando con el Wiimote a la parte de la pantalla deseada.



3 **LA COMPAÑÍA** de otros personajes a lo largo del juego nos permitirá curarnos o establecer técnicas de ataque.



- Mayo
- Square-Enix
- Rol

DRAGON QUEST SWORDS

Manejar una espada requiere horas de entrenamiento. Con Wii podréis ahorraros ese esfuerzo y "repartir leña" como expertos.

LA CIUDAD DE AVALONIA SE ENCUENTRA EN PAZ desde la derrota hace cinco años de Xifos el Verdugón. Como es costumbre en el reino, al cumplir los dieciséis hay que instruirse en el arte de la espada, y a eso nos dedicaremos en el estreno en Wii de esta saga, para el que repetirán Yuuji Horii en las labores de dirección, Akira Toriyama («Dragon Ball») en los diseños de personajes y la batuta de Koichi Sugiyama para la banda sonora.

El desarrollo estará estructurado en dos partes bien diferenciadas: la de exploración, donde nos equiparemos con las mejores armas y objetos y charlaremos con los habitantes del lugar (incluso accederemos a distintos minijuegos), y la de combate, que es donde veremos las principales novedades. Y es que «DQ Swords» introducirá una variante en el género, que podríamos denominar como "rol sobre raíles".

NOS ENFRENTAREMOS A GOLPE DE WiiMOTE con decenas de criaturas. Usaremos nuestro acero y escudo para derrotar a los enemigos (viejos conocidos de la serie) y aumentar nuestra experiencia, e iremos aprendiendo nuevos golpes maestros, todo desde una vista en primera persona. Mientras que aspectos como la evolución de los personajes y la investigación conservarán los esquemas de otros juegos (aunque muy simplificados), estas partes de acción recordarán más a juegos de disparos como «House of the Dead», donde la precisión y las puntuaciones finales (enemigos abatidos, ataques parados, etc.) marcarán nuestro progreso.

PRIMERA IMPRESIÓN

El juego conservará el encanto de los anteriores «Dragon Quest». A ver si la mezcla de géneros también funciona.





■ EN ESTA MEZCLA DE JUEGO DE ROL Y DE DISPAROS USAREMOS EL WiiMOTE COMO SI FUERA UNA POTENTE ESPADA ■

¡OJO AL DATO!

Se resistía a salir...
IBA A SER JUEGO DE LANZAMIENTO PARA Wii...
El padre de «Dragon Quest», Yuuji Horii, quedó fascinado con las posibilidades del Wiimote en cuanto lo vio y encargó a los chicos de «Pokémon Battle Revolution» este "spin-off" de la saga. Salió en julio del año pasado en Japón.

Habrá minijuegos...
PODRÁN PARTICIPAR HASTA 4 JUGADORES...
El carismático y alocado Estilete protagonizará los momentos más divertidos del juego. Además, en su tienda podremos competir en diversos minijuegos en compañía de tres amigos.



Minijuegos con sabor a acero



LOS GOLPES MAESTROS nos permitirán ejecutar combos de mayor potencia. Tendremos que ejecutarlos moviendo nuestro Wiimote en la dirección correcta.



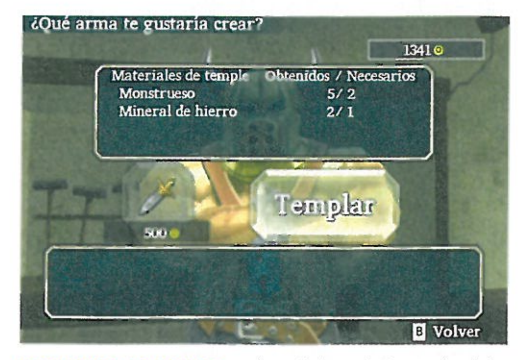
LOS ENEMIGOS recogerán el ya conocido catálogo de los anteriores «Dragon Quest». Los "limos" seguirán siendo nuestros preferidos. Además darán muchos puntos.



ESTA MÁSCARA será la responsable de que partamos en busca aventuras. Su misterio esconde algo.



EL ESCUDO será tan importante como nuestra espada. Manejar ambos de forma sincronizada será vital.



MEJORAR LAS ARMAS será posible en la herrería de la ciudad. Podremos comprar nuevas o templarlas.



LOS MEJORES PARTIDOS DE TENIS van a disputarse en nuestra consola. Pistas y tenistas reales estarán a nuestra disposición.



LAS CLAVES



1 **EL REALISMO** de los partidos será increíble. Además de tener el mismo aspecto, los jugadores se moverán igual que lo hacen en la realidad.

2 **LAS POSIBILIDADES JUGABLES** permitirán muchos estilos de tenis. Tardaremos mucho tiempo en dominar todos los golpes y efectos.

3 **LAS LICENCIAS OFICIALES** traerán a más de 20 tenistas, 40 pistas, casi todos los torneos importantes del circuito... un lujazo.

Mayo
Take 2
Deportivo

TOP SPIN 3

Nadal, Ferrer, Moyá y compañía ya no son los únicos que pueden ganar torneos. Pronto sólo os hará falta pericia y vuestra consola.

EL DEPORTE DE LA RAQUETA se dispone a golpear las consolas con esta nueva entrega de la veterana saga «Top Spin». En ella podremos disputar emocionantes partidos en más de 40 pistas reales, y con tenistas del calibre de Rafa Nadal (ojo, que sólo aparecerá en la versión de PS3), Roger Federer, James Blake, Maria Sharapova o Justin Henin. Si todas estas estrellas no nos bastan, tendremos la opción de crear a nuestro propio jugador y llevarlo al estrellato en el modo Carrera. También podremos plantearnos el gran reto de conquistar los tres Grand Slam (faltará Wimbledon) y los diversos Master Series que estarán disponibles. Por supuesto, podremos enfrentar a nuestros tenistas favoritos en cualquiera de las superficies del circuito (pista dura, tierra o hierba), y esta elección afectará al juego, ya que la bola reaccionará de distinta manera y a los jugadores les será más o menos difícil moverse.

TANTO LOS TENISTAS COMO LAS PISTAS serán clavados a los reales, y las animaciones de los jugadores nos dejarán boquiabiertos, ya que imitarán los movimientos más característicos de cada uno. Además, se comportarán como deportistas de verdad, ya que según avance el partido se cansarán, sudarán, etc. El sistema de control pondrá a nuestra disposición una gran variedad de golpes y efectos, permitiéndonos liftar la bola, cortar, hacer globos o dejadas con los botones y gatillos o con el stick derecho. Sin embargo, no será tan fácil como parece, así que para elevar nuestro juego a un buen nivel técnico será aconsejable pasar primero por la "Escuela Top Spin". Si estáis dispuestos a ello, dentro de poco podréis emular a los grandes del tenis sin moveros del sofá.

PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente impecable y con un sistema de juego profundo. Quizá se eche en falta algo más de velocidad en los partidos.





■ EL TENIS MÁS TÉCNICO Y ESPECTACULAR LLEGARÁ MUY PRONTO CON ESTE DIVERTIDO SIMULADOR ■

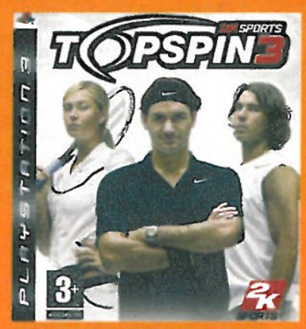
¡OJO AL DATO!

Habrá otras versiones...
WII Y DS TAMBIÉN JUGARÁN AL TENIS

Los usuarios de Nintendo podrán disfrutar de «Top Spin 3», aunque con variaciones. Además de las diferencias gráficas, la versión de Wii se caracterizará por utilizar el mando como raqueta, y la de DS aprovechará la pantalla táctil.

Una carátula de lujo...
LA PORTADA DEL JUEGO, LLENA DE ESTRELLAS

Sharapova y Federer aparecerán en todas las versiones, y en la de PS3 Nadal sustituirá a Roddick.



Top Spin 3 (PlayStation 3)



LAS GRANDES ESTRELLAS del momento estarán perfectamente reflejadas en el juego. Estará Rafa Nadal, aunque sólo los usuarios de PS3 podrán jugar con él.



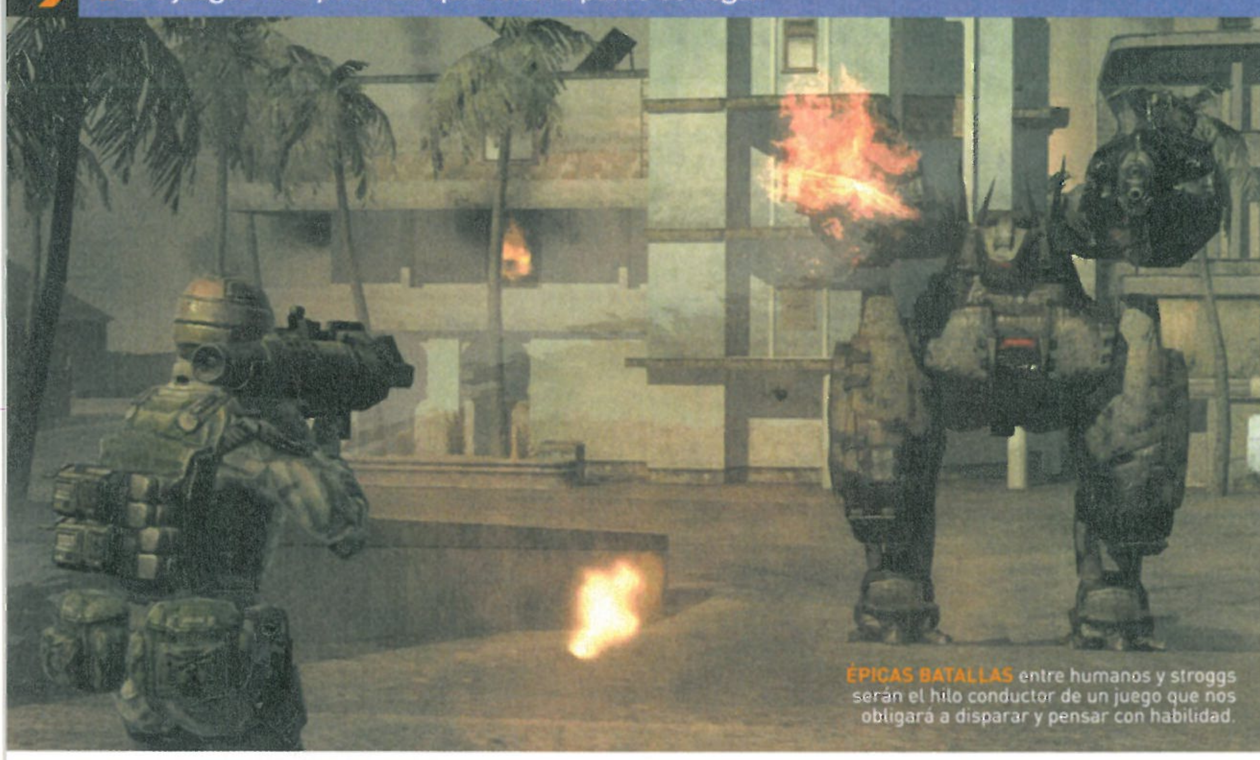
LAS CHICAS SON GUERRERAS, y sus encarnizados y emocionantes partidos nos lo demostrarán una vez más. No faltarán los característicos gritos de cada una.



LAS PISTAS DISPONIBLES serán muy variadas, y mezclarán algunas reales con otras inventadas. Esta que veis aquí es la del Master Series de Madrid.



TRES LEYENDAS DEL TENIS harán una aparición estelar: Bjorn Borg, Boris Becker y Mónica Seles. Podremos admirar su maestría controlándolos en cualquier momento.


ÉPICAS BATALLAS entre humanos y stroggs serán el hilo conductor de un juego que nos obligará a disparar y pensar con habilidad.





LAS CLAVES

1 SISTEMA DE JUEGO: Acción con estrategia. Lo importante no será conseguir el mayor número de bajas, sino cumplir los objetivos asignados.

2 EL MULTIJUGADOR: La colaboración con nuestros colegas, vía Internet o red local, será fundamental para conseguir los objetivos.

3 EL UNIVERSO «QUAKE»: La batalla entre los humanos y los strogg continuará desde lo visto en la segunda y cuarta parte de la saga.

Mayo
Activision
Acción

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

¿Un médico o un mecánico frente a un ataque alienígena? Bueno, también hay tipos con "pistolones", pero cualquier ayuda es buena.

EL PLANETA STRAGGUS ESTÁ EN GUERRA CIVIL desde hace décadas. Su principal fuente de energía, la Biomasa, está a punto de agotarse debido a ello, así que sus habitantes la están buscando en otros planetas. ¿Y a que no adivináis en cuál se han fijado? Efectivamente, la Tierra va a ser el próximo objetivo de los Strogg, pero antes tendrán que superar la resistencia humana de la Global Defense Force.

Ambos bandos se enfrentarán en este juego, inspirado en la imaginería de la mítica saga de disparos «Quake». Tendremos que elegir una de las dos facciones y luchar para agotar los recursos del rival, así como cumplir otros objetivos: destruir una base enemiga, hackear ordenadores, sabotear una instalación, etc.

JUGAREMOS EN PRIMERA PERSONA siempre que no vayamos montados en un vehículo. Sin embargo, este no será el típico "shoot´em up", sino que se aproximará más a un juego de estrategia tipo «Commandos». De hecho, primero elegiremos la profesión de nuestro personaje, de entre las cinco que tendrá cada facción. Así, entre los humanos habrá ingenieros, médicos, soldados, efectivos para operaciones de campo y otros para operaciones encubiertas. Combinando sus habilidades y los vehículos de cada bando (tanques, naves, jetpacks y más) tendremos que cumplir los objetivos de cada mapa. Y lo mejor es que hasta 16 jugadores podrán participar a la vez (humanos o controlados por la consola), por lo que se esperan unas batallas galácticas de lo más moviditas.

PRIMERA IMPRESIÓN
Su planteamiento jugable promete divertidísimas partidas multijugador. A ver si mejoran un poco más los gráficos...



LOS BANDOS RIVALES USARÁN SUS ARMAS Y ESPECIALISTAS PARA CUMPLIR OBJETIVOS

¡OJO AL DATO!

«Quake» gratuito...
EL TERCER CAPÍTULO, DESCARGABLE EN 360
Aún no hay nada tangible, pero en ID Software planea lanzar una versión descargable de «Quake III» a través del servicio Arcade de 360. El juego sería gratis, pues se financiaría por publicidad.

Sucesor espiritual...
ESTÁ INSPIRADO EN LA SAGA «WOLFENSTEIN»
En su día se lanzó en PC «Wolfenstein: Enemy Territory», una expansión gratuita del divertido «Return to Castle Wolfenstein». Su sistema de juego era muy similar al de «Quake Wars» y fue una grata sorpresa para los "peceros".



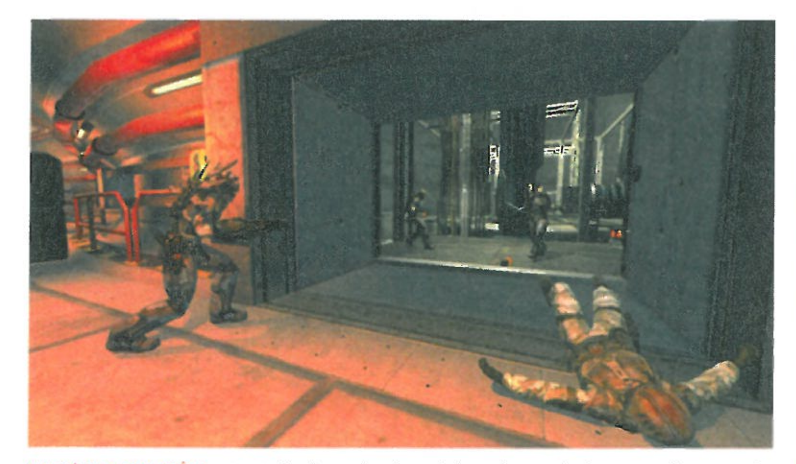
«Wolfenstein: ET» (PC, 2003)



LOS VEHÍCULOS serán más reconocibles en el caso humano, pero en realidad ambos bandos tendrán habilidades equivalentes. Será un duelo bastante compensado.



LAS ARMAS que usaremos dependerán de la especialidad de nuestro personaje. La munición será bastante numerosa y podremos recuperar la de los soldados caídos.



LA COLABORACIÓN entre todos los miembros del equipo será clave para llevar cada misión a buen puerto. Podremos comunicarnos por voz con otros jugadores.



LAS MISIONES serán similares en ambas consolas. Sin embargo, la versión Xbox 360 incluirá entrenamiento y Campaña, mientras que PS3 tendrá más misiones sueltas.



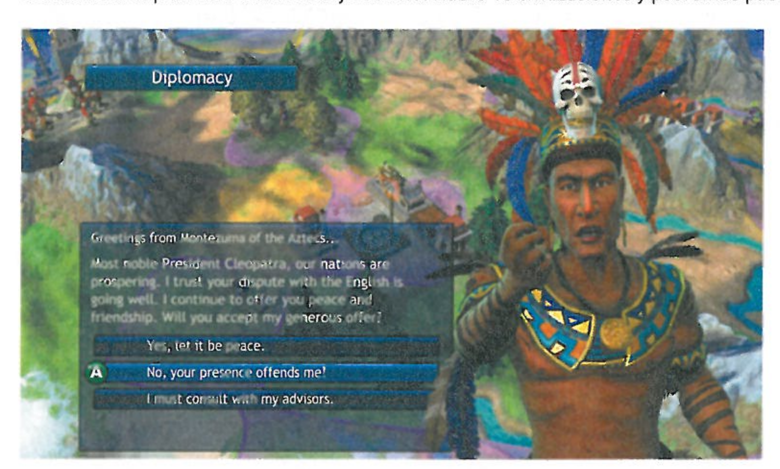
PARA DOMINAR EL MUNDO tendremos que levantar una ciudad y hacerla crecer conquistando territorios mediante batallas o la supremacía intelectual y artística. Habrá 16 civilizaciones y podremos pactar, guerrear, comprar, etc.



EN EL MUSEO iremos acumulando con el tiempo regalos y conquistas de lo más exótico.



JUGAR ONLINE será toda una pasada. El pique con gente de todo el mundo estará asegurado.







LAS CLAVES

1 LAS CIVILIZACIONES. Habrá 16 diferentes, cada una con sus propias características.

2 LOS MODOS DE JUEGO, sobre todo el online, porque nos van a tener enganchados a nuestra consola mucho tiempo.

■ Junio ■ 2K Games ■ Estrategia

CIVILIZATION REVOLUTION

Un montón de civilizaciones y un mundo por conquistar. Seguro que algún líder mundial diseñará sus estrategias con este juego.

ADAPTAR A LAS CONSOLAS UN CLÁSICO DEL PC no es nada fácil. O al menos no lo es para los simples mortales, porque para Sid Meier, el creador de esta saga, parece que sí. La llegada de «Civilization Revolution» a PS3 y Xbox 360 supondrá un soplo de aire fresco, ya que no sólo podremos disfrutar de la mejor estrategia, sino que además lo haremos de una manera muy cómoda y asequible: se mantendrá el desarrollo por turnos, pero daremos las órdenes de una forma más sencilla y directa que en PC.

NUESTRO OBJETIVO SERÁ HACER HISTORIA construyendo un imperio y plantando batalla con una de las 16 civilizaciones que compondrán el juego (españoles, africanos, norteamericanos, chinos, etc.). Podremos elegir entre jugar en el modo para un jugador u online, donde podremos formar equipo con tres amigos, o lanzarnos a la aventura en un todos contra todos. Sea como fuere, lo que está claro es que el mundo estará en nuestros mandos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene una pinta impresionante y las partidas son muy adictivas. Esperemos que no sea corto.



SE ACERCAN DOS TÍTULOS CON LA MÁS AMBICIOSA "ACCIÓN URBANA"

ARDEN LAS CALLES

¿Hay vida más allá de «GTA IV»? Sí, están en el horno dos aventuras que seguirán su planteamiento: un enorme entorno donde dar rienda suelta a la acción más arriesgada. ¿Preferís el glamour de Las Vegas o los duros suburbios de Stilwater?

This is Vegas



Saints Row 2



MIDWAY · OTOÑO · PS3, XBOX 360

Pecadores, bienvenidos

THIS IS VEGAS

Si buscáis un lugar para desatar el caos e imponer vuestra ley, ¿qué mejor destino que la capital del juego... y otros vicios peores?

COMO RECIÉN LLEGADOS A LAS VEGAS, buscaremos pasar un buen rato con los 50 "pavos" que llevamos en el bolsillo. Sin embargo, pronto nos meteremos en un lío con la poderosa Boyercorp, una empresa que pretende convertir la ciudad en un parque para turistas. Ayudados por nuestro compinche Joe, intentaremos arruinar los planes de la corporación y hacer que la ciudad recupere su estilo. Pero para ello, tendremos que conocer a fondo las reglas de la ciudad...

Los enemigos

Las bandas nos seguirán dando problemas, y ahora también se les unirán las fuerzas del orden.

EN LA PRIMERA PARTE ACABAMOS CON TRES BANDAS y otras tantas llegarán para sustituirlas. Sólo se conoce el nombre de una, los Sons of Samedi. Estos "gañanes" liderarán el tráfico ilegal y nuestra misión será desmontarles el chiringuito. Pero aparte de estas bandas temáticas, habrá un rival mayor: la corporación Ultor, que apenas tenía relevancia en la primera parte, se habrá hecho aquí con el control de la ciudad. Por supuesto, no verán con buenos ojos la llegada de un pandillero con aires de grandeza como nosotros...



LAS BANDAS se distribuirán en sus respectivos distritos y tendrán un "look" que las diferenciará claramente entre sí. Sus técnicas de ataque y sus intereses también serán muy distintos.



LOS VEHÍCULOS PESADOS nos complicarán la vida varias veces. La "solvencia económica" de la compañía Ultor propiciará que tengamos encuentros de este tipo.



EN LA PRISIÓN tendremos que forzar una huida a lo "Prison Break". En este caso serán los guardias de seguridad los que no dudarán en usar armas de fuego contra nosotros.



AL IR EN VEHÍCULOS podremos distribuirnos las tareas. Uno conducirá y otro repartirá plomo.



Doble acción

Sembrar el caos es divertido, pero hacerlo con un amigo puede serlo mucho más. ¡Esa es la gran novedad del juego!

POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA DISFRUTAREMOS DEL MODO PARA DOS JUGADORES. No sólo podremos echar unos duelos con los colegas al estilo clásico, sino que además podremos pasarnos el modo Historia completo en modo cooperativo a través de Internet. Lo verdaderamente interesante es que no tendremos por qué jugar juntos todo el rato, sino que el segundo jugador podrá incorporarse o retirarse siempre que quiera, incluso cuando nos encontremos en mitad de una misión.

Además del caos que podremos causar usando a dos personajes simultáneamente, también podremos ser más efectivos a la hora de cumplir las misiones (mientras uno conduce y otro dispara, por ejemplo). Este sistema ya demostró su efectividad en el divertido «Crackdown» para Xbox 360 y vistas todas las posibilidades de este nuevo juego... ¡avanzar en compañía puede ser la bomba!

Domina Stilwater

Tendremos libertad total para ir a donde queramos, ya sea en nuestra "querida" ciudad o en escenarios más campestres.



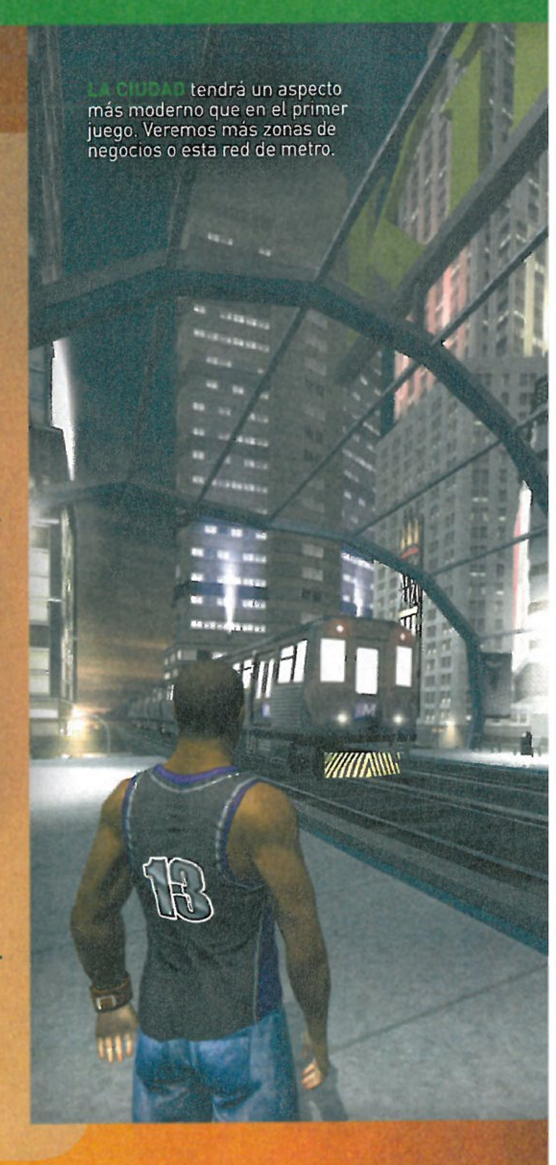
EN EL EXTRARRADIO de la ciudad podremos ver estos típicos porches sureños y zonas residenciales, que también se podrán explorar a fondo.



LOS INTERIORES serán mucho más numerosos y muchos de ellos estarán decorados de acuerdo a la banda imperante en ese sector.

EL "CAMPO DE OPERACIONES" VOLVERÁ SERÁ STILWATER, la ciudad ficticia que ya conquistamos en la primera parte, aunque esta vez todo será mucho más grande. No sólo nos moveremos por barriadas al estilo del primer capítulo (la mayoría de las cuales tendrán un aspecto visiblemente más moderno), sino que también podremos visitar el extrarradio y varias zonas de ambientación "sureña". Además del amplio recorrido exterior que tendremos disponible, los escenarios interiores serán mucho más numerosos: además de casas al uso (en torno a 100), tendremos que visitar una enorme prisión, una gasolinera o un refugio para indigentes de los suburbios, por ejemplo.

En cuanto a la ciudad en sí, se dividirá en barrios, cada uno de los cuales estará dominado por una banda diferente. Nuestro objetivo será tomar poco a poco el control de cada barrio, y para ello no habrá que usar sólo la fuerza bruta, sino también mejorar nuestra reputación a base de completar misiones para cada facción.



LA CIUDAD tendrá un aspecto más moderno que en el primer juego. Veremos más zonas de negocios o esta red de metro.

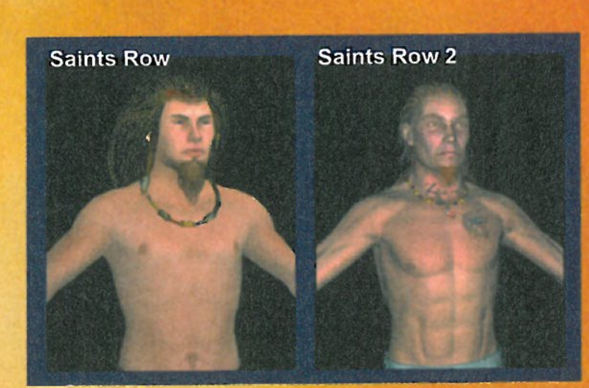
Una ciudad mejorada

No sólo cambiarán los edificios. El motor encargado de moverlos a ellos y a los personajes llegará a otro nivel.

‹SAINTS ROW› FUE LA PRIMERA AVENTURA DE ACCIÓN "ABIERTA" DE LA NUEVA GENERACIÓN. Ahora el desarrollo será similar al del original, solo que esta vez todo tendrá un nivel de detalle mucho mayor. Algunos personajes ya conocidos, como Gat, Julius o Wong, volverán a aparecer con un evidente lavado de cara. Este mayor nivel de detalle también se notará en los efectos de explosiones o fuego, que ya resultaban sorprendentes en la primera parte. Por supuesto, tanto los escenarios interiores como los exteriores estarán representados con más minuciosidad (la excusa es que una gran corporación habrá invertido en la remodelación de la ciudad) y la cantidad de personajes que veamos en movimiento simultáneamente también será bastante mayor.



LA ESPECTACULARIDAD de los tiroteos y las constantes explosiones volverá a ser una seña de identidad del título.



LOS MODELOS de los personajes tendrán un nivel de detalle tremendo, lo cual mejora aún más con el sistema de iluminación.



THQ → SEPTIEMBRE → PS3, XBOX 360

La guerra por el territorio

SAINTS ROW 2

La historia de este juego no se terminó al convertirnos en los reyes de la calle. Años después de nuestro triunfo, volveremos a Stilwater para recuperar el trono perdido.

SI OS PASASTEIS EL PRIMER «SAINTS ROW» recordaréis que su protagonista no acababa bien parado... En esta secuela lo llevaremos de regreso a Stilwater, pero han pasado los años y la ciudad ha cambiado su aspecto: es más grande y varios edificios han sido reconstruidos. El "héroe" viene con ansias de venganza y con la intención de volver a liderar su hogar. El enfoque de la historia será más serio, aunque THQ asegura que tampoco faltará el humor.

Nuestras tareas

En esta ciudad habrá montones de misiones que cumplir, algunas obligatorias y otras no. Estas serán las categorías.





CONDUCIR

ES UNA DE LAS OFERTAS MÁS CLÁSICAS (¿qué juego tipo «GTA» no tiene coches?), pero aquí contaremos con el aliciente de pilotar bólidos de lujo. Eso sí, no encontraremos marcas reales. Los coches no servirán sólo para transportarnos de un lugar a otro, sino que también supondrán una excusa para competir contra otros corredores o hacer frenéticas carreras contrarreloj, pasando por varios "checkpoints".





LIGAR

PODÉIS ESTAR SEGUROS, EN VEGAS HABRÁ CANTIDAD DE CHICAS "CAÑÓN". Y para ligároslas, no bastará con tener mucha labia. Habrá numerosos minijuegos en los que tendremos que pulsar los botones adecuados para bailar de forma "sexy" y ganarnos el favor de las damas... También podremos hacer de camareros para servir cócteles con estilo. Si tenemos buena reputación será más fácil conquistarlas, y una vez conseguido seremos más populares.









PELEAR

LAS PELEAS CUERPO A CUERPO serán las principales protagonistas de los enfrentamientos. Podremos encadenar combos complejos contra varios rivales a la vez e incluso lanzarlos varios metros hacia atrás de una "galleta". También podremos usar armas de fuego, como pistolas o ametralladoras, pero no serán tan importantes, porque no se busca que el juego sea tan sangriento como otros títulos del estilo.



APOSTAR

EN LOS ENORMES CASINOS PODREMOS PARTICIPAR EN RETOS DE AZAR, en los que tendremos que ser más listos que el crupier. Habrá tres juegos: tragaperras, Black Jack y póker. Conseguir la victoria también servirá para hacernos un nombre entre los habitantes de la ciudad. Por si os lo preguntabais, podremos hacer trampas, pero si nos pillan con las manos en la masa podremos ser expulsados del casino o incluso apalizados.





Los personajes y las facciones

En pocos lugares encontraréis gente tan dispar. Saber lidiar con ellos será clave.

NUESTRO PROTAGONISTA NO TENDRÁ UN NOMBRE NI ASPECTO DETERMINADOS, sino que seremos nosotros los que lo definiremos. En cualquier caso, la trama sí tendrá una estructura en la que encontraremos algunos personajes clave. Entre ellos estará Joe, nuestro socio en las fechorías y en la lucha con la empresa Boyercorp. Precisamente, el dueño de esta corporación (que se llamará Boyer, lógicamente) será nuestro mayor enemigo y mandará a sus matones en nuestra contra. Otros secundarios incluirán a los jefazos de cada distrito (habrá cuatro facciones ubicadas en sus respectivos casinos, como os mostramos aquí abajo) y las chicas que podremos intentar conquistar y convertir en nuestras novias.



INTERACTUAR con otros personajes será así de interesante a veces, pero también tendremos que ser tipos duros.



LOS CORAZONES serán los más clásicos, los que aún conservan el espíritu original de la ciudad. Su especialidad será el espectáculo.



LOS DIAMANTES serán los mafiosos asiáticos y los dueños de muchos de los negocios de la ciudad. Al principio, lo mejor será mantenernos alejados.



LOS TRÉBOLES serán los que se dedican día y noche a estar de fiesta. Su hábitat serán las discos y los clubs. Aquí es donde estarán las chicas.



LOS PICAS serán los viejos rockeros. Representarán el lado más "oscuro" de la ciudad, pero puede que sus intenciones no sean las peores...

La tecnología

El reto de este juego será representar una ciudad "viva", llena de movimiento, por dentro y fuera de los edificios.

EL MOTOR GRÁFICO será una adaptación del "Unreal Engine 3", que ya disfrutamos en «Gears of War», «Unreal Tournament 3» y «Bioshock». Además de las prestaciones gráficas del motor, se están añadiendo modificaciones para que no haya tiempos de carga. El juego generará los entornos en tiempo real a medida que nos acerquemos a ellos. Los desarrolladores están haciendo hincapié en los interiores, que serán mucho más detallados de lo que estamos acostumbrados en estas aventuras, sobre todo en el caso de las discotecas y los casinos.

La gente que nos encontremos variará su comportamiento según las circunstancias, el momento del día (la iluminación variará en función de la hora y será espectacular al anochecer) y la reputación que nos hayamos granjeado. Casi será como si estuviéramos viviendo la aventura dentro de una ciudad real, con gente real.



EN EXTERIORES veremos calles y vehículos muy detallados y los interiores estarán llenos de gente en movimiento.





Vivir y morir en Las Vegas

Si habéis estado en Las Vegas sabréis que es un mundo aparte. Esta "réplica virtual" será todo un homenaje a la ciudad real.



EL JUEGO será una de las señas de identidad. Podremos entrar en los numerosos casinos para probar si tenemos un día de suerte.

JUGAREMOS EN UNA ESPECIE DE RÉPLICA DE LA CIUDAD DE LAS VEGAS. Aunque se tratará de una ciudad ficticia con sus propios lugares distintivos, muchos de ellos serán un "homenaje" a los enclaves reales. La ciudad se dividirá en tres sectores: el núcleo principal, donde se concentrará la mayor oferta de ocio; el "downtown" de Fremont, con sus edificios de negocios, y las zonas del extrarradio. Los desarrolladores insisten en que la gran diferencia estará en el gran número de interiores que visitaremos: habrá 10 casinos (además de otros menos importantes), que se unirán a toda clase de establecimientos: licorerías, locales de masaje, hamburgueserías, barberías... ¡hasta taxidermistas! En cada entorno nos encontraremos con personas y normas que tendremos que respetar. El juego no irá tanto de sembrar el caos como de usar lo que hay en nuestro beneficio.



NUESTRO PERSONAJE llegará a la ciudad con la intención de que recupere su antiguo espíritu. ¡Mirad qué aspecto tendrán las calles!



LOS EDIFICIOS CLAVE de Las Vegas estarán reproducidos en la aventura con algunas variaciones. Mirad el Caesar´s Palace real (izquierda) y la "réplica" del juego (derecha).



LA CIUDAD tendrá una amplia oferta de casinos, pero también de muchos otros negocios, como las hamburgueserías Little Missy. Conocerlo todo nos llevará mucho tiempo.

Nuestras tareas

En una ciudad tan enorme no tendréis tiempo para aburriros. Decenas de misiones y zonas para visitar os estarán esperando.





CREAR AL PROTAGONISTA

EL EDITOR DE PERSONAJE SERÁ MUCHO MÁS COMPLETO QUE EN LA PRIMERA PARTE. Podremos ajustar las características físicas (cualquiera que se nos ocurra), la raza, el sexo, el tono de voz o los insultos "marca de la casa" (que, dicho sea de paso, serán de todo menos finos), todo con tal de crear al "canalla" de nuestros sueños. Durante la partida podremos cambiar la ropa, los complementos o el peinado cuando queramos.

ATACAR



MÁS QUE EN EL CUERPO A CUERPO, AQUÍ LAS DISPUTAS SE RESOLVERÁN A BASE DE ARMAS. Las pistolas y ametralladoras serán de lo más comunes, pero también podremos encontrar lanzacohetes o diferentes exploisvos que podremos utilizar tanto en coches como en otros lugares más "peculiares". Para facilitar los tiroteos, habrá una nueva vista sobre el hombro (la llamada cámara semisubjetiva tipo «Gears of War») y la posibilidad de usar a los enemigos a modo de escudos .





CONDUCIR

UNO DE LOS PUNTOS FUERTES DE LA SAGA. No sólo habrá coches y motos de todo tipo (no licenciados), sino que también tendremos lanchas, aviones, helicópteros o "jet skis"... De hecho, determinadas misiones sólo se podrán superar si usamos unos vehículos en concreto. Como ya hemos comentado, en los medios de locomoción de varias plazas podremos montar a otros miembros de la banda, para que nos ayuden durante las misiones.

DECORAR NUESTRO REFUGIO



NUESTROS REFUGIOS SE PODRÁN MODIFICAR COMPLETAMENTE. Podremos cambiar la decoración en plan clásico, ultramoderno o "art decó", dependiendo de nuestra "pasta" y gustos. Con el dinero de las misiones podremos comprar complementos como barras de "stripper", sofás de lujo o barras de bar. Una guarida chula servirá para que los demás tengan un mejor concepto de nosotros. Y cuantos más territorios vayamos conquistando, más refugios habrá a nuestra disposición.



OCTUBRE 1991 - ENERO 2000



Nº 5. FEBRERO 1992. Sí, hubo fútbol antes de FIFA y Pro Evolution...



Nº 6. MARZO 1992. Ya lo dice el impagable titular: Asterix está aquí.



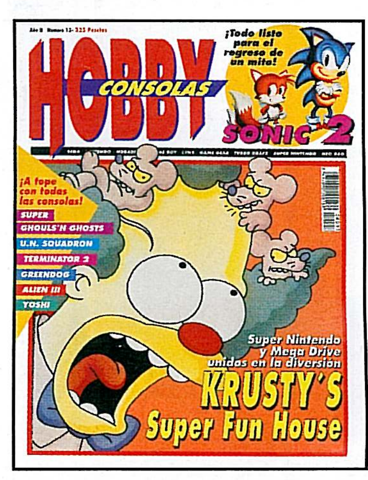
Nº 7. ABRIL 1992. ¿Recordáis al tal Kid Chamaleon? Era un ídolo...



Nº 8. MAYO 1992. Otra portada de cine. ¡Y la Super Nintendo al acecho!



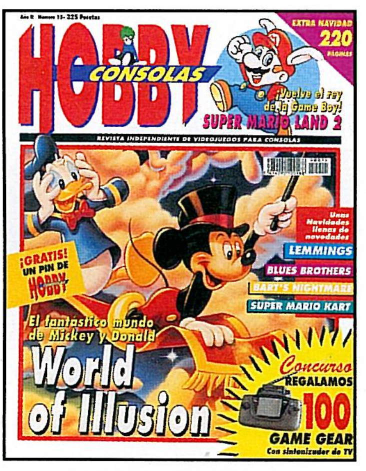
Nº 9. JUNIO 1992. Año olímpico, y Sonic, como ahora, en plan atleta.



Nº 13. OCTUBRE 1992. Desde luego, los Simpson son todo un fenómeno.



Nº 14. NOVIEMBRE 1992. Un juego que hizo historia: Street Fighter II.



Nº 15. DICIEMBRE 1992. Seguimos tirándolo: ¡ahora 100 Game Gears!



Nº 16. ENERO 1993. ¡Mirad arriba! Nada menos que Prince of Persia.



Nº 17. FEBRERO 1993. Este sí es un clásico de la lucha callejera.



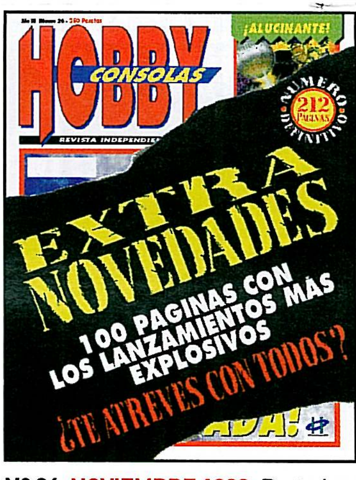
Nº 23. AGOSTO 1993. ¿Es que Sonic no se cansa de hacer deporte?



Nº 24. SEPTIEMBRE 1993. Con él llega el escándalo: Mortal Kombat.



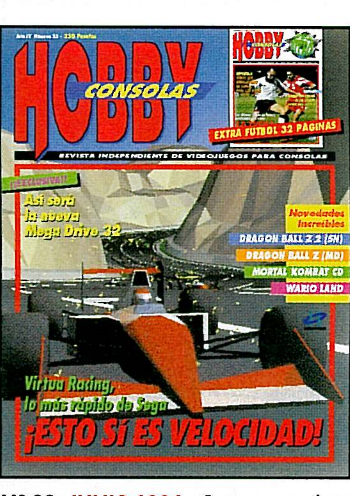
Nº 25. OCTUBRE 1993. Por ahí se habla del Mega CD. ¡Horror!



Nº 26. NOVIEMBRE 1993. Portada rompedora... bajaron las ventas.



Nº 27. DICIEMBRE 1993. Más lucha al canto. Y la Neo Geo, a tope.



Nº 33. JUNIO 1994. ¡Guau, eso sí que son polígonos y no los de ahora!



Nº 34. JULIO 1994. ¿Se puede meter más gente en una portada?



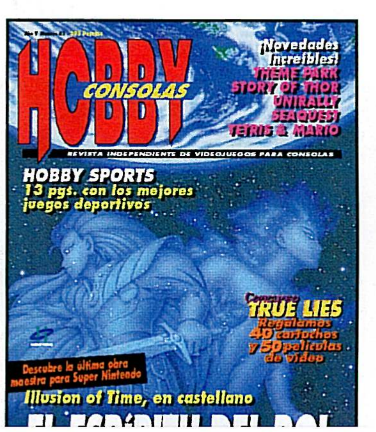
Nº 35. AGOSTO 1994. O sea, los Picapiedra. Pero los del cine.



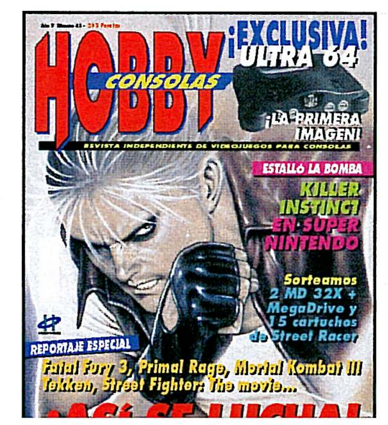
Nº 36. SEPTIEMBRE 1994. A este juego lo movía un chip: el FX



Nº 37. OCTUBRE 1994. En fin, así fue el nuevo patinazo de Sega.









OCTUBRE 1991 - ENERO 2000












Nº 5. FEBRERO 1992. Sí, hubo fútbol antes de FIFA y Pro Evolution...

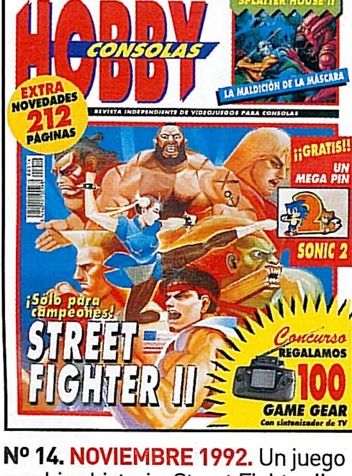
Nº 6. MARZO 1992. Ya lo dice el impagable titular: Asterix está aquí.

Nº 7. ABRIL 1992. ¿Recordáis al tal Kid Chamaleon? Era un ídolo...

Nº 8. MAYO 1992. Otra portada de cine. ¡Y la Super Nintendo al acecho!

Nº 9. JUNIO 1992. Año olímpico, y Sonic, como ahora, en plan atleta.





Nº 13. OCTUBRE 1992. Desde luego, los Simpson son todo un fenómeno.

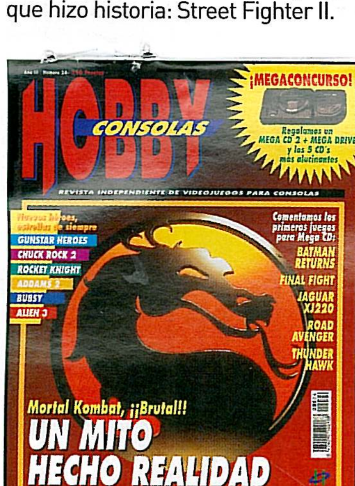
Nº 14. NOVIEMBRE 1992. Un juego que hizo historia: Street Fighter II.

Nº 15. DICIEMBRE 1992. Seguimos tirándolo: ¡ahora 100 Game Gears!

Nº 16. ENERO 1993. ¡Mirad arriba! Nada menos que Prince of Persia.

Nº 17. FEBRERO 1993. Este sí es un clásico de la lucha callejera.








Nº 23. AGOSTO 1993. ¿Es que Sonic no se cansa de hacer deporte?

Nº 24. SEPTIEMBRE 1993. Con él llega el escándalo: Mortal Kombat.

Nº 25. OCTUBRE 1993. Por ahí se habla del Mega CD. ¡Horror!

Nº 26. NOVIEMBRE 1993. Portada rompedora... bajaron las ventas.

Nº 27. DICIEMBRE 1993. Más lucha al canto. Y la Neo Geo, a tope.





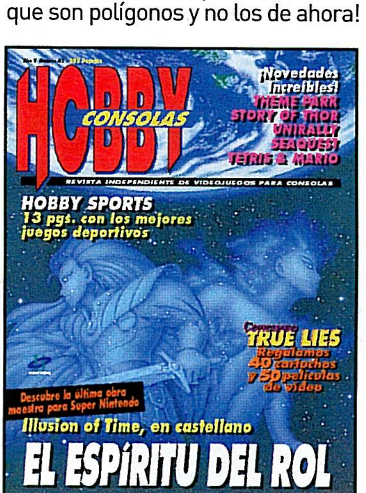
Nº 33. JUNIO 1994. ¡Guau, eso sí que son polígonos y no los de ahora!

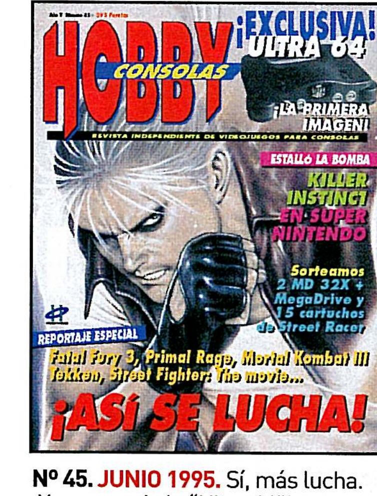
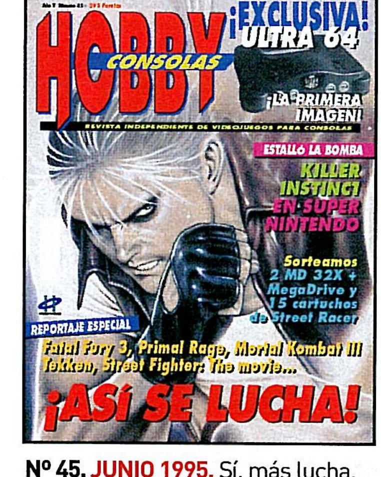
Nº 34. JULIO 1994. ¿Se puede meter más gente en una portada?

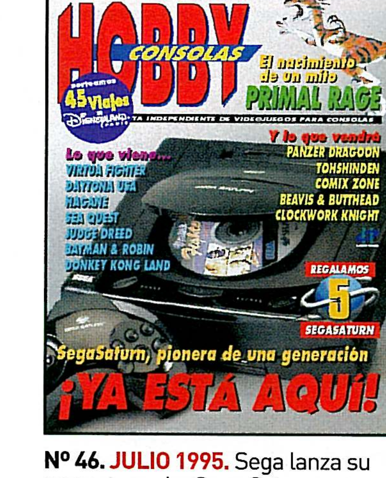
Nº 35. AGOSTO 1994. O sea, los Picapiedra. Pero los del cine.

Nº 36. SEPTIEMBRE 1994. A este juego lo movía un chip: el FX

Nº 37. OCTUBRE 1994. En fin, así fue el nuevo patinazo de Sega.




Nº 43. ABRIL 1995. Lo del espíritu, como se ve, no es coña.

Nº 44. MAYO 1995. Ese de la foto se supone que es Stallone: Juez Dredd

Nº 45. JUNIO 1995. Sí, más lucha. ¡Y se anuncia la "Ultra 64"!

Nº 46. JULIO 1995. Sega lanza su nueva consola: Sega Saturn.

Nº 47. AGOSTO 1995. ¡Por favor, más lucha no! Desde luego, bestial.

Del 1 al 100

Nº 1. OCTUBRE 1991. Bart Simpson tiene el honor de protagonizar nuestra primera portada. Y andamos sobrados: ¡1000 Game Boy de regalo!

Nº 2. NOVIEMBRE 1991. Mario y Terminator, ¿tándem imposible?

Nº 3. DICIEMBRE 1991. Hace 17 años, la lucha libre también pegaba.



Nº 4. ENERO 1992. Alonso tenía 10 añitos en esta portada de F-1.



Nº 10. JULIO 1992. Tras Sonic, Mario debuta en nuestra portada.

Nº 11. AGOSTO 1992. Este diablo pasó con más pena que gloria.



Nº 12. SEPTIEMBRE 1992. Para personajes curiosos, Chuck Rock.

Nº 18. MARZO 1993. Nuestro récord de ventas: 180.000 ejemplares.

Nº 19. ABRIL 1993. Acontecimiento: nace la sección Big In Japan.



Nº 20. MAYO 1993. ¿Para qué poner titulares? Pues eso, qué fuerte.

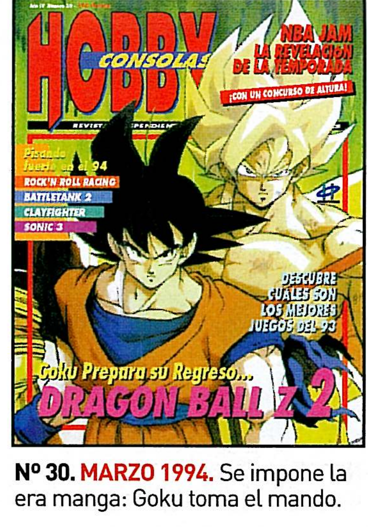
Nº 21. JUNIO 1993. La fiebre jurásica llega a las consolas.




Nº 22. JULIO 1993. Llega el momento de los juegos de lucha.

Nº 28. ENERO 1994. Al final las Tortugas no rompieron tanto.

Nº 29. FEBRERO 1994. Sonic sigue siendo el rey. Tercera portada.

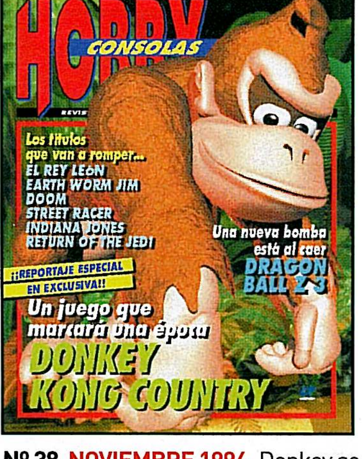


Nº 30. MARZO 1994. Se impone la era manga: Goku toma el mando.

Nº 31. ABRIL 1994. Sega lanza el "Muti Mega". Y dale con la lucha...



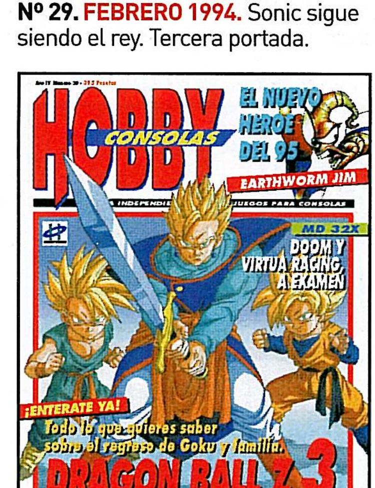
Nº 32. MAYO 1994. Avalancha de juegos de fútbol: llega el Mundial.



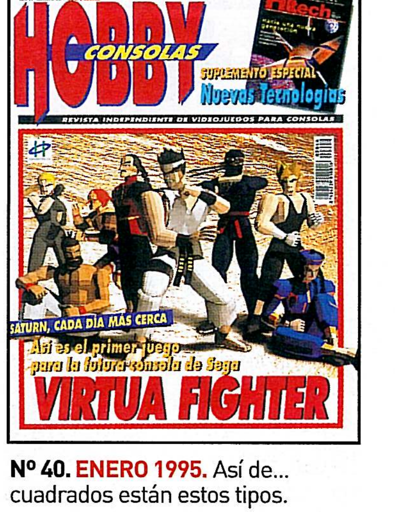
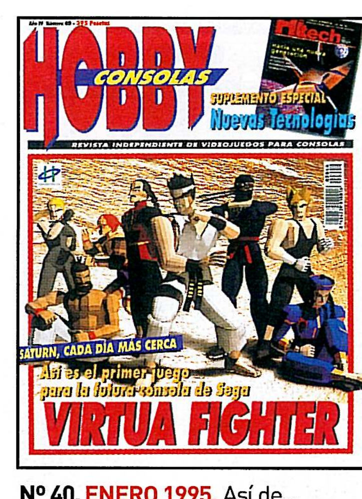

Nº 38. NOVIEMBRE 1994. Donkey se convierte en la apuesta de Nintendo.



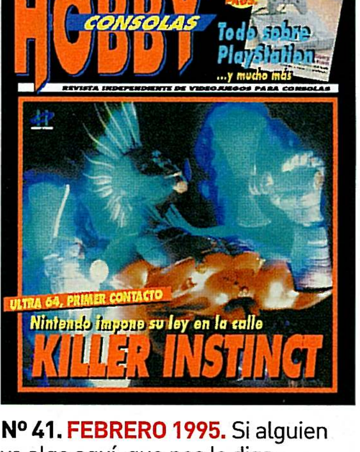
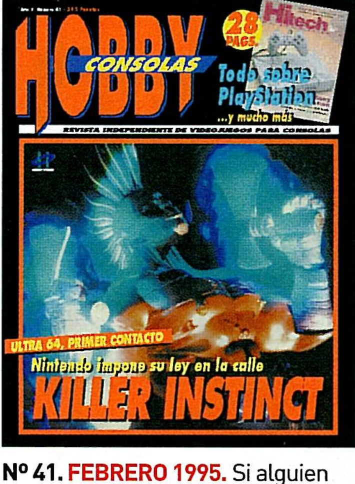




Nº 39. DICIEMBRE 1994. No hay quien pare a Goku y compañía.

Nº 40. ENERO 1995. Así de... cuadrados están estos tipos.

Nº 41. FEBRERO 1995. Si alguien ve algo aquí, que nos lo diga.



Nº 42. MARZO 1995. Siguen los tortazos consoleros. ¡Qué furor!

Del 1 al 100



Nº 1. OCTUBRE 1991. Bart Simpson tiene el honor de protagonizar nuestra primera portada. Y andamos sobrados: ¡1000 Game Boy de regalo!



Nº 2. NOVIEMBRE 1991. Mario y Terminator, ¿tándem imposible?

Nº 3. DICIEMBRE 1991. Hace 17 años, la lucha libre también pegaba.

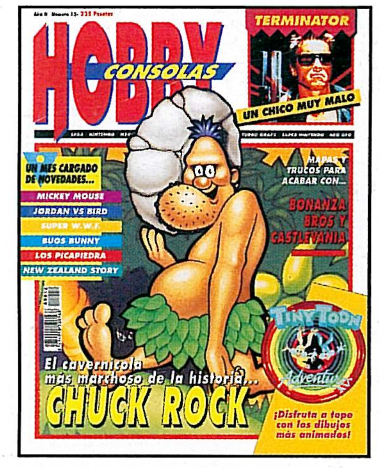


Nº 4. ENERO 1992. Alonso tenía 10 añitos en esta portada de F-1.

Nº 10. JULIO 1992. Tras Sonic, Mario debuta en nuestra portada.



Nº 11. AGOSTO 1992. Este diablo pasó con más pena que gloria.



Nº 12. SEPTIEMBRE 1992. Para personajes curiosos, Chuck Rock.



Nº 18. MARZO 1993. Nuestro récord de ventas: 180.000 ejemplares.



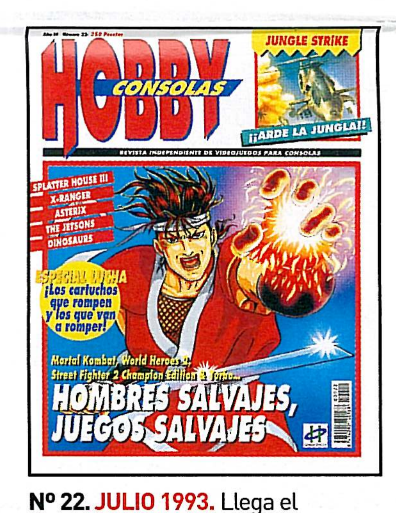
Nº 19. ABRIL 1993. Acontecimiento: nace la sección Big In Japan.



Nº 20. MAYO 1993. ¿Para qué poner titulares? Pues eso, qué fuerte.



Nº 21. JUNIO 1993. La fiebre jurásica llega a las consolas.



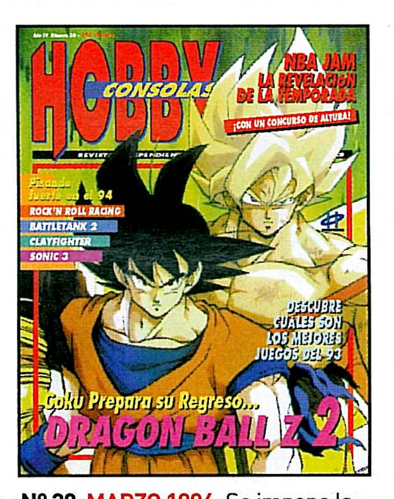
Nº 22. JULIO 1993. Llega el momento de los juegos de lucha.




Nº 28. ENERO 1994. Al final las Tortugas no rompieron tanto.



Nº 29. FEBRERO 1994. Sonic sigue siendo el rey. Tercera portada.



Nº 30. MARZO 1994. Se impone la era manga: Goku toma el mando.

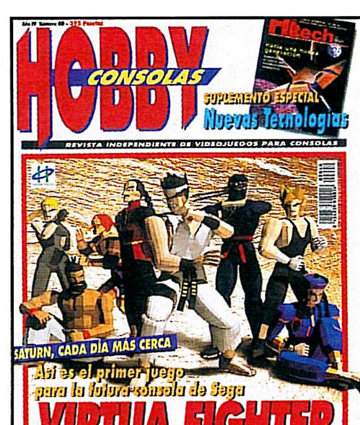


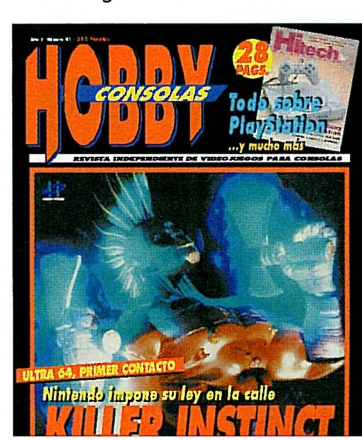
Nº 31. ABRIL 1994. Sega lanza el "Muti Mega". Y dale con la lucha...

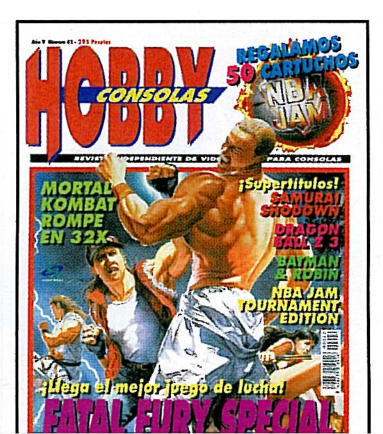


Nº 32. MAYO 1994. Avalancha de juegos de fútbol: llega el Mundial.







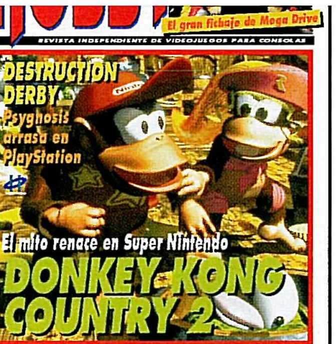




Nº 48. SEPTIEMBRE 1995. Sony irrumpe: PlayStation ¿negra?



Nº 49. OCTUBRE 1995. Primera portada para FIFA. ¡Ese es De Boer!

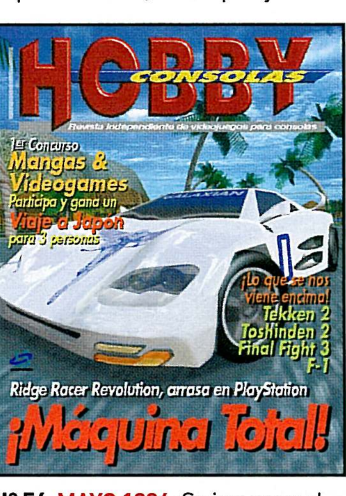


Nº 50. NOVIEMBRE 1995. Donkey y Super Nintendo, buena pareja.



Nº 54. MARZO 1996. Va de juegos: Toy Story y "El Juego de Hobby"

Nº 55. ABRIL 1996. Rol clásico para Super Nintendo. Y en castellano.



Nº 56. MAYO 1996. Se inaugura el concurso de "Mangas & Videogames".

Nº 57. JUNIO 1996. El fútbol y la feria del E3, estrellas de este mes.

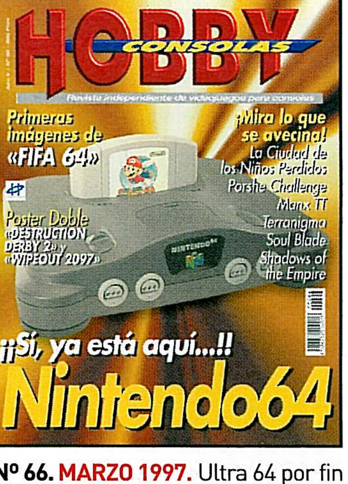


Nº 58. JULIO 1996. Una nueva cita olímpica llega con su juego oficial.



Nº 64. ENERO 1997. Al menos ahora la lucha no viene sola: también rol.

Nº 65. FEBRERO 1997. Nuestra única portada dedicada a las motos.

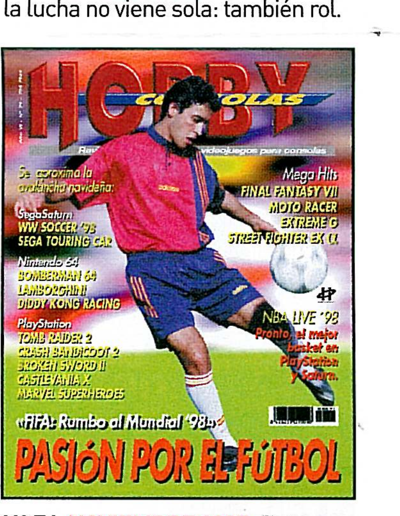



Nº 66. MARZO 1997. Ultra 64 por fin es Nintendo 64. Y llega a lo grande.

Nº 67. ABRIL 1997. Nada menos que el primer Turok. Un clásico.

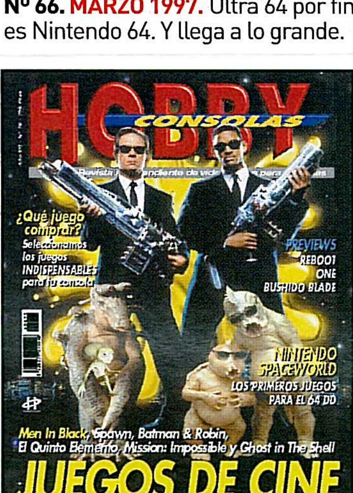


Nº 68. MAYO 1997. Las primeras versiones de Pro ya dan guerra.



Nº 74. NOVIEMBRE 1997. Este chavalín es el gran Raúl en FIFA 98.

Nº 75. DICIEMBRE 1997. ¡Por fin! Primera portada de Lara Croft.



Nº 76. ENERO 1998. El cine y los videojuegos, siempre de la mano.

Nº 77. FEBRERO 1998. Tekken se estrena en nuestra portada.

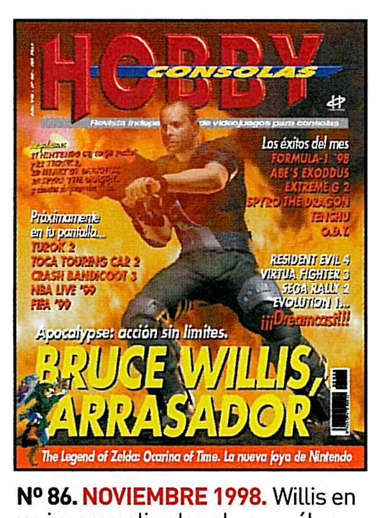


Nº 78. MARZO 1998. Un hito: un millón de pesetas al mayor experto.



Nº 84. SEPTIEMBRE 1998. La Lara de carne y hueso dispara las ventas.

Nº 85. OCTUBRE 1998. Aún sin Alonso, la F-1 tenía su público.



Nº 86. NOVIEMBRE 1998. Willis en un juego realizado solo para él.

Nº 87. DICIEMBRE 1998. ¡Firmes! Primera portada para Link.

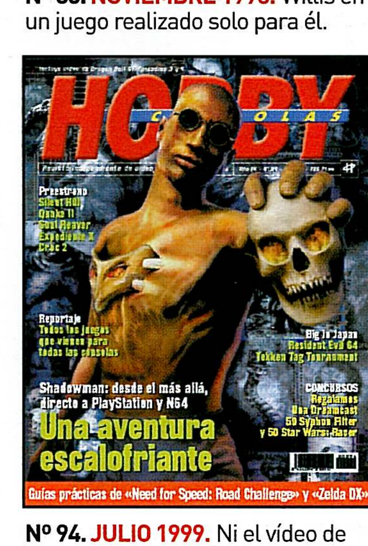


Nº 88. ENERO 1999. Desde luego, el color atrae más que el juego.



Nº 92. MAYO 1999. Star Wars regresa al cine y a los videojuegos.

Nº 93. JUNIO 1999. Resident Evil sigue cosechando éxitos.





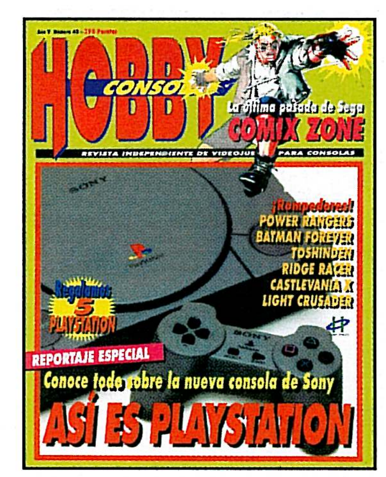
Nº 94. JULIO 1999. Ni el vídeo de Dragon Ball levantó esta portada.



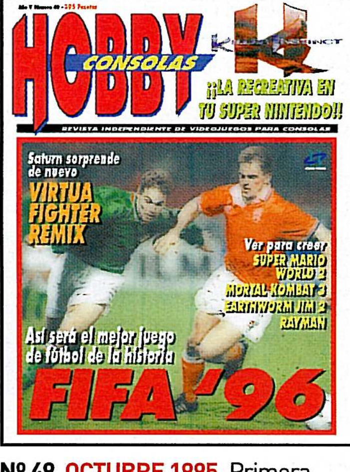
Nº 95. AGOSTO 1999. No es Tom Cruise, pero el juego sí tiene tirón.



Nº 96. SEPTIEMBRE 1999. Lara Croft compite con Dreamcast.



Nº 48. SEPTIEMBRE 1995. Sony irrumpe: PlayStation ¿negra?



Nº 49. OCTUBRE 1995. Primera portada para FIFA. ¡Ese es De Boer!

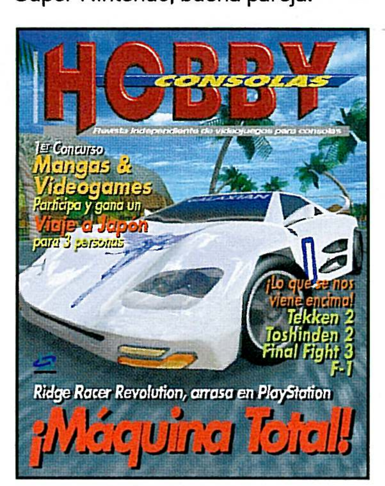


Nº 50. NOVIEMBRE 1995. Donkey y Super Nintendo, buena pareja.

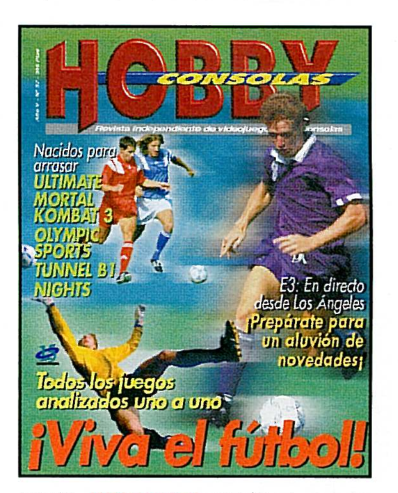


Nº 54. MARZO 1996. Va de juegos: Toy Story y "El Juego de Hobby"

Nº 55. ABRIL 1996. Rol clásico para Super Nintendo. Y en castellano.



Nº 56. MAYO 1996. Se inaugura el concurso de "Mangas & Videogames".



Nº 57. JUNIO 1996. El fútbol y la feria del E3, estrellas de este mes.



Nº 58. JULIO 1996. Una nueva cita olímpica llega con su juego oficial.



Nº 64. ENERO 1997. Al menos ahora la lucha no viene sola: también rol.



Nº 65. FEBRERO 1997. Nuestra única portada dedicada a las motos.



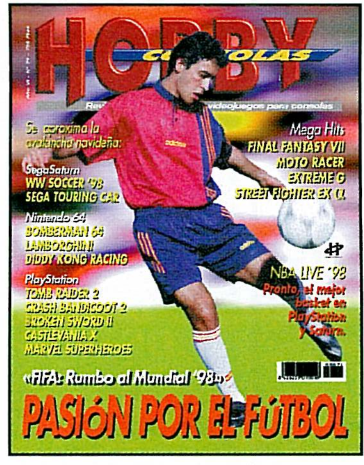
Nº 66. MARZO 1997. Ultra 64 por fin es Nintendo 64. Y llega a lo grande.



Nº 67. ABRIL 1997. Nada menos que el primer Turok. Un clásico.



Nº 68. MAYO 1997. Las primeras versiones de Pro ya dan guerra.



Nº 74. NOVIEMBRE 1997. Este chavalín es el gran Raúl en FIFA 98.



Nº 75. DICIEMBRE 1997. ¡Por fin! Primera portada de Lara Croft.



Nº 76. ENERO 1998. El cine y los videojuegos, siempre de la mano.



Nº 77. FEBRERO 1998. Tekken se estrena en nuestra portada.



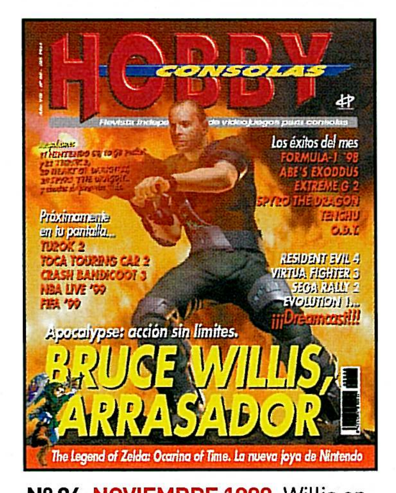
Nº 78. MARZO 1998. Un hito: un millón de pesetas al mayor experto.



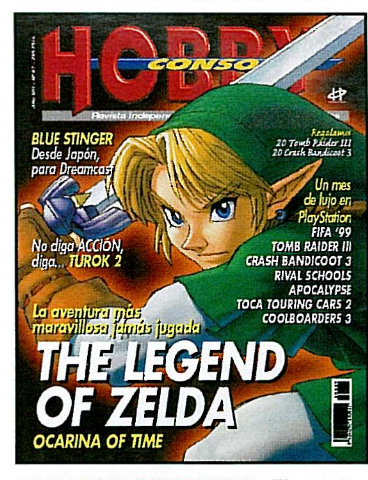
Nº 84. SEPTIEMBRE 1998. La Lara de carne y hueso dispara las ventas.



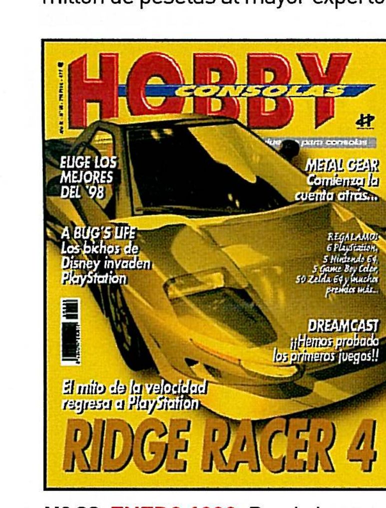
Nº 85. OCTUBRE 1998. Aún sin Alonso, la F-1 tenía su público.



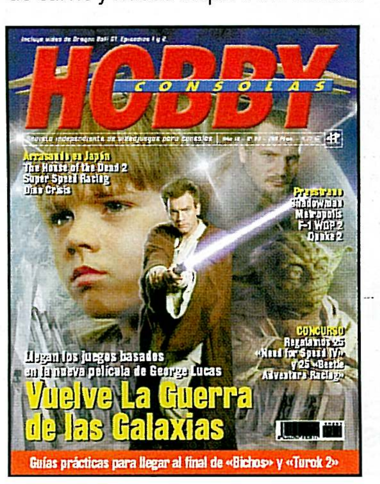
Nº 86. NOVIEMBRE 1998. Willis en un juego realizado solo para él.



Nº 87. DICIEMBRE 1998. ¡Firmes! Primera portada para Link.

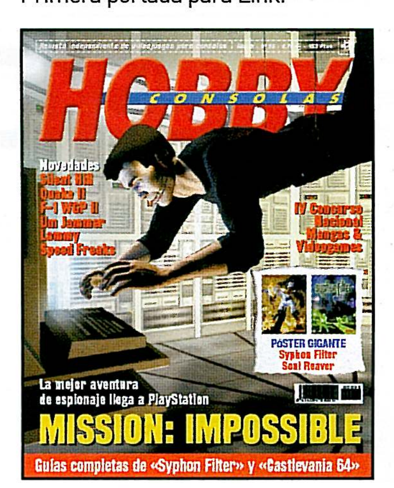


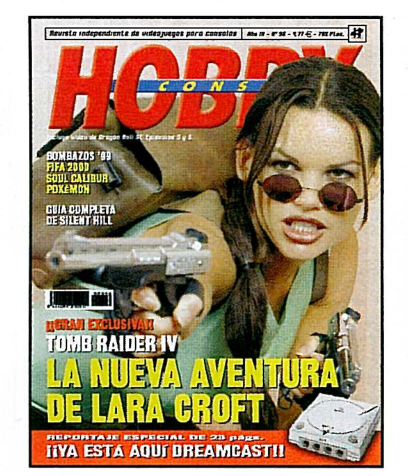
Nº 88. ENERO 1999. Desde luego, el color atrae más que el juego.

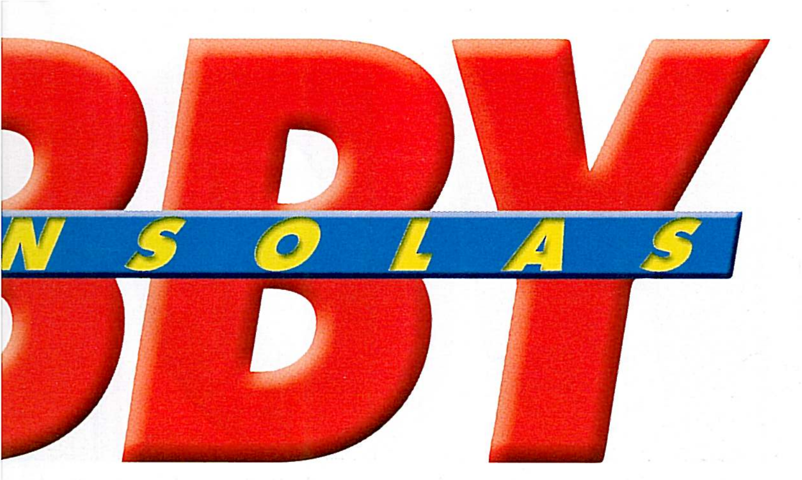










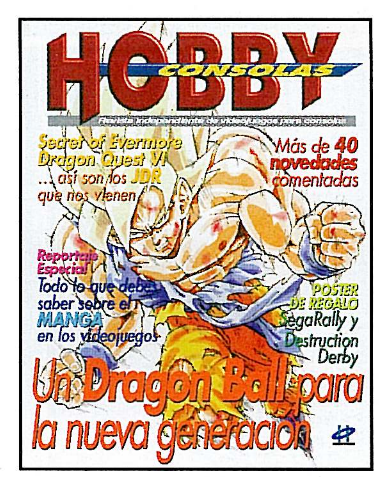




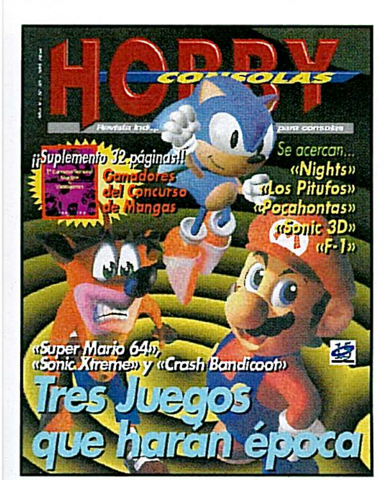
Nº 51. DICIEMBRE 1995. Cambio de diseño y nuevo logo para Hobby.



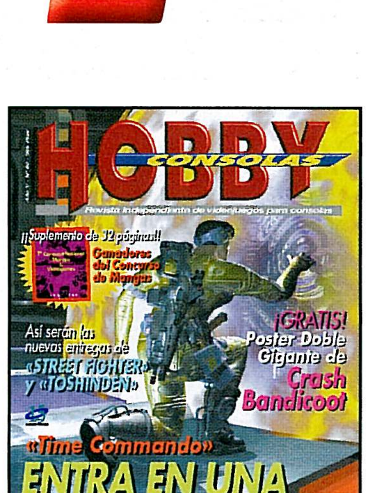
Nº 52. ENERO 1996. El robot molaba, pero el juego era un fistro.



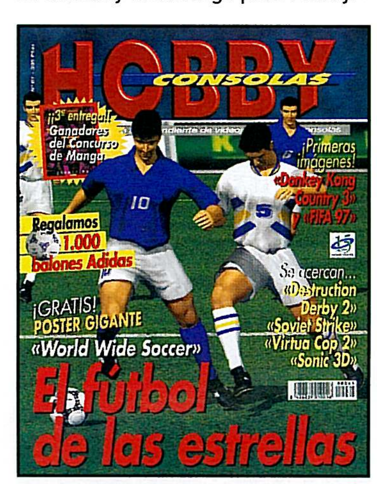
Nº 53. FEBRERO 1996. ¿Goku? ¿Nueva generación? Mmmm.



Nº 59. AGOSTO 1996. Los tres iconos de Sega, Nintendo y Sony.



Nº 60. SEPTIEMBRE 1996. Otro juego que no pasó a la historia.



Nº 61. OCTUBRE 1996. Más fútbol con 1000 balones de regalo.



Nº 62. NOVIEMBRE 1996. Lo de la Nueva Generación no es de ahora.



Nº 63. DICIEMBRE 1996. El gran juego Mario ya está en marcha.



Nº 69. JUNIO 1997. La portada más sexy de nuestra historia.



Nº 70. JULIO 1997. Tanto nos gustó el juego que dimos hasta un cómic.



Nº 71. AGOSTO 1997. ¿Veis quién asoma por ahí? ¡Lara Croft!



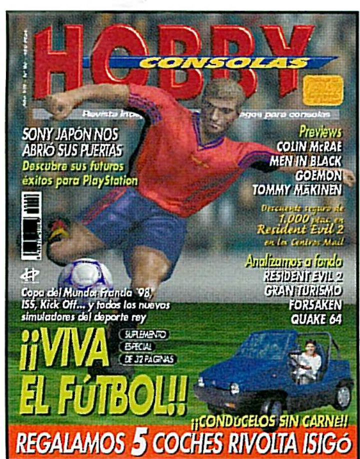
Nº 72. SEPTIEMBRE 1997. Vuelven los dinosaurios a lo grande.



Nº 73. OCTUBRE 1997. De nuevo Bola de Dragón. Y FIFA ficha a Raúl.



Nº 79. ABRIL 1998. Otra saga de lujo en portada: Resident Evil.



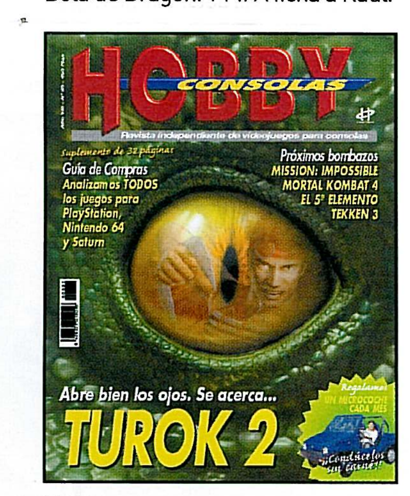
Nº 80. MAYO 1998. Seguimos con regalazos: ¡ahora un coche!



Nº 81. JUNIO 1998. La guía de Resident Evil 2 es un pelotazo.



Nº 82. JULIO 1998. Llega Colin y Sega anuncia su nueva consola.



Nº 83. AGOSTO 1998. Turok intenta seguir con su éxito inicial.



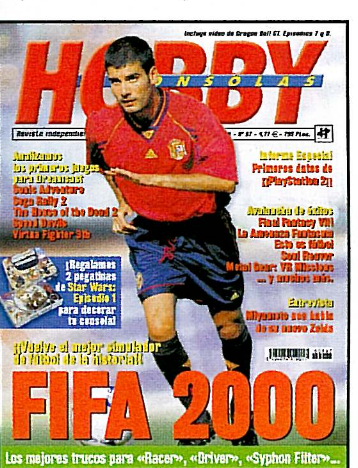
Nº 89. FEBRERO 1999. Con él llega la polémica. No es para menos.

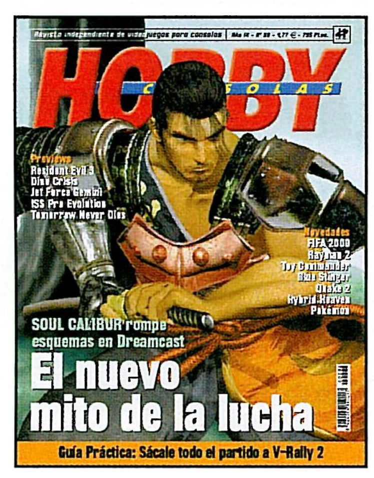


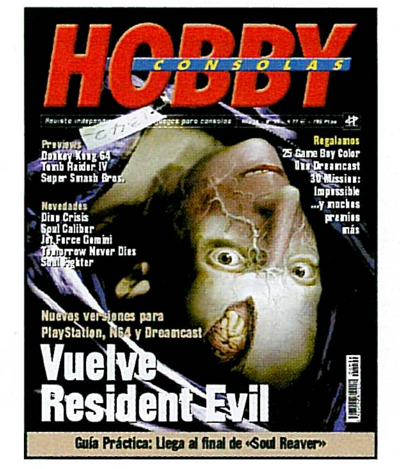
Nº 90. MARZO 1999. Las pegatinas de Bichos os encantan: exitazo.



Nº 91. ABRIL 1999. Solid entra en escena y ya se anuncia la PS2.

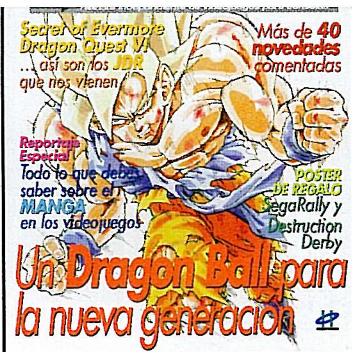












Nº 51. DICIEMBRE 1995. Cambio de diseño y nuevo logo para Hobby.



Nº 52. ENERO 1996. El robot molaba, pero el juego era un fistro.

Nº 53. FEBRERO 1996. ¿Goku? ¿Nueva generación? Mmmm.



Nº 59. AGOSTO 1996. Los tres iconos de Sega, Nintendo y Sony.

Nº 60. SEPTIEMBRE 1996. Otro juego que no pasó a la historia.

Nº 61. OCTUBRE 1996. Más fútbol con 1000 balones de regalo.



Nº 62. NOVIEMBRE 1996. Lo de la Nueva Generación no es de ahora.



Nº 63. DICIEMBRE 1996. El gran juego Mario ya está en marcha.



Nº 69. JUNIO 1997. La portada más sexy de nuestra historia.

Nº 70. JULIO 1997. Tanto nos gustó el juego que dimos hasta un cómic.

Nº 71. AGOSTO 1997. ¿Veis quién asoma por ahí? ¡Lara Croft!



Nº 72. SEPTIEMBRE 1997. Vuelven los dinosaurios a lo grande.




Nº 73. OCTUBRE 1997. De nuevo Bola de Dragón. Y FIFA ficha a Raúl.



Nº 79. ABRIL 1998. Otra saga de lujo en portada: Resident Evil.

Nº 80. MAYO 1998. Seguimos con regalazos: ¡ahora un coche!

Nº 81. JUNIO 1998. La guía de Resident Evil 2 es un pelotazo.



Nº 82. JULIO 1998. Llega Colin y Sega anuncia su nueva consola.



Nº 83. AGOSTO 1998. Turok intenta seguir con su éxito inicial.

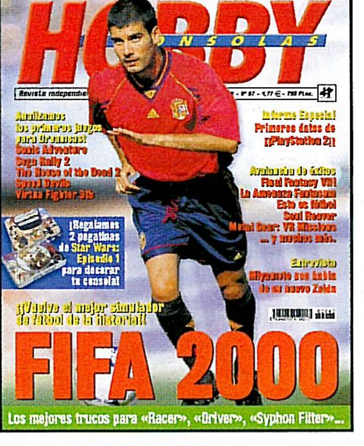


Nº 89. FEBRERO 1999. Con él llega la polémica. No es para menos.

Nº 90. MARZO 1999. Las pegatinas de Bichos os encantan: exitazo.

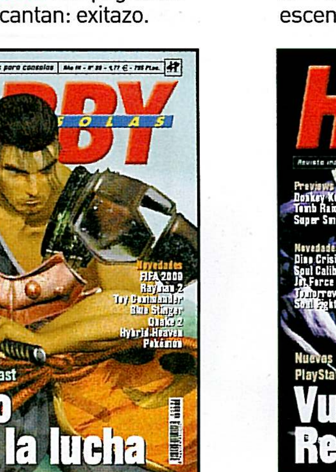
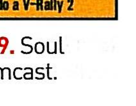



Nº 91. ABRIL 1999. Solid entra en escena y ya se anuncia la PS2.

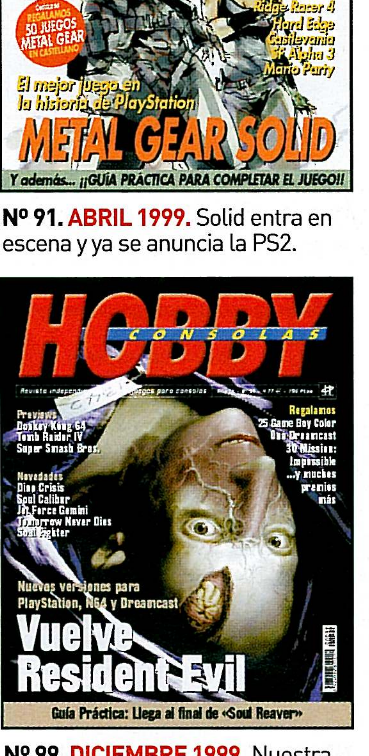
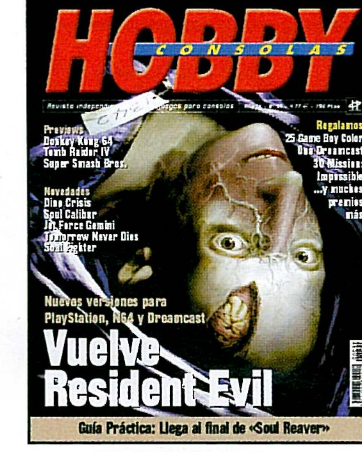


Nº 97. OCTUBRE 1999. Guardiola es ahora la imagen de FIFA 2000.



Nº 98. NOVIEMBRE 1999. Soul Calibur se luce en Dreamcast.

Nº 99. DICIEMBRE 1999. Nuestra portada más... desagradable.

Nº 100. ENERO 2000. Cumplimos 100 números con Gran Turismo 2. El regalo del adhesivo 3D de Lara Croft es todo un éxito. También se incluye una agenda.

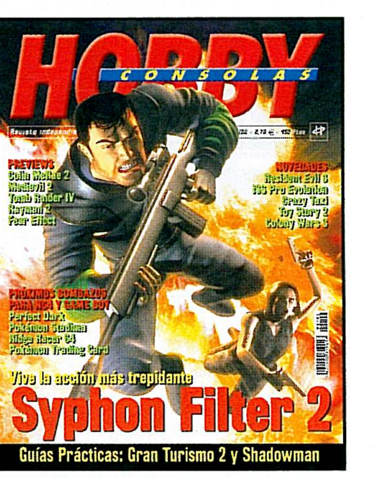
Del 101 al 2



Nº 101. FEBRERO 2000. Gracias a Carlos Sainz, y a la calidad de Colin, el rally tiene tirón en estos años. El gran Shenmue se presenta en Dreamcast



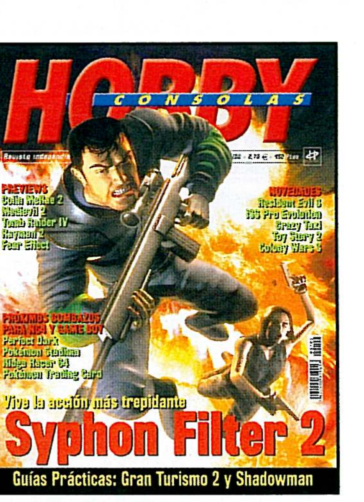
Nº 102. MARZO 2000. Acción y espionaje en un clásico de PSX.



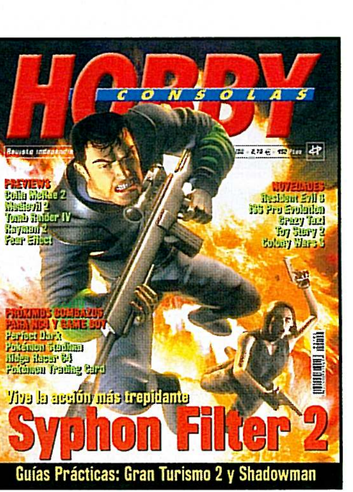
Nº 103. ABRIL 2000. Sony presenta su nueva consola: PS2.



Nº 104. MAYO 2000. Jedis contra Pokémon: una lucha desigual.



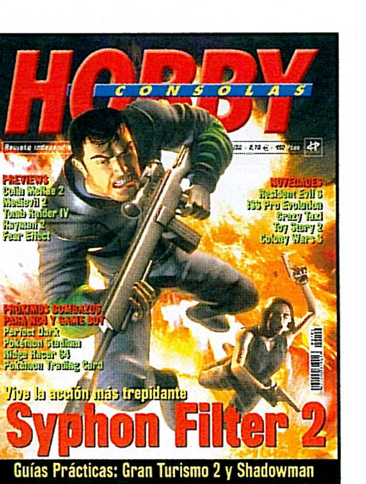
Nº 110. NOVIEMBRE 2000. El buen ojo de FIFA: ¿qué fue de Mendieta?



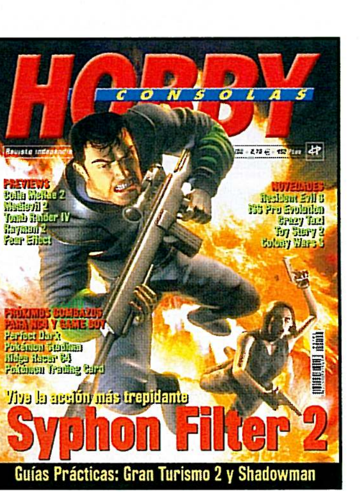
Nº 111. DICIEMBRE 2000. Para algunos, el mejor juego de siempre.



Nº 112. ENERO 2001. Portada con sabor español. Gran éxito de Pyro.



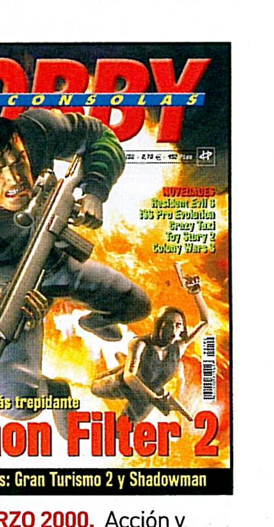
Nº 118. JULIO 2001. Un Tekken felino se come a Angelina Jolie.



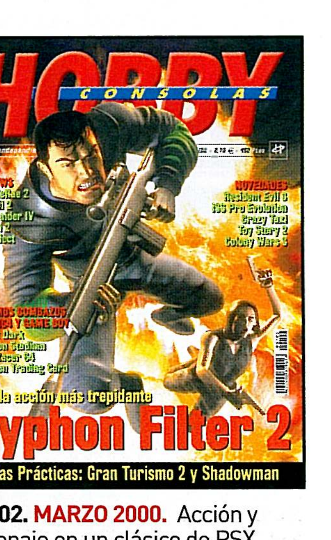
Nº 119. AGOSTO 2001. Vale, Shenmue II nunca salió en PS2.



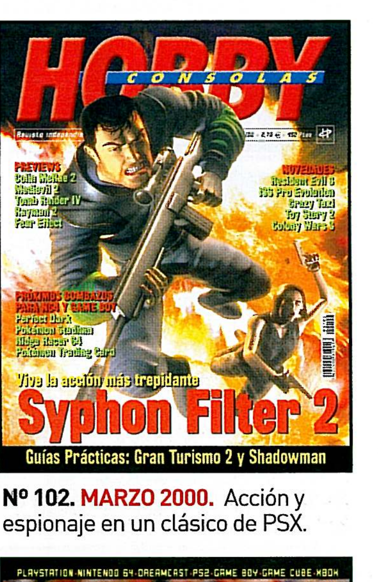
Nº 120. SEPTIEMBRE 2001. Final sigue a tope. Aki Ross, también.



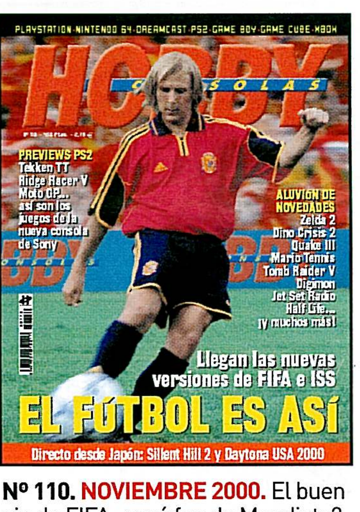
Nº 121. OCTUBRE 2001. Syphon Filter agota su fórmula.



Nº 122. NOVIEMBRE 2001. Casillas debuta con FIFA. Y llega GameCube.



Nº 128. MAYO 2002. Gamecube completa la nueva generación.



Nº 129. JUNIO 2002. Un Turok en horas bajas. Final X es el juego.



Nº 130. JULIO 2002. El fenómeno del año viene de la Tierra Media.



Nº 131. AGOSTO 2002. Colin viene como loco. Póster... exuberante



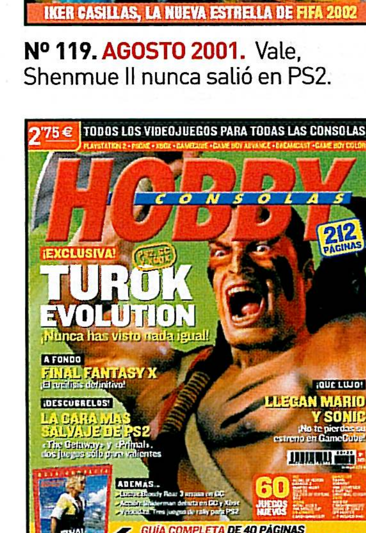
Nº 132. SEPTIEMBRE 2002. Mario llega a GC. Póster...más exuberante.



Nº 138. MARZO 2003. Un nuevo amigo y espía: Sam Fisher.



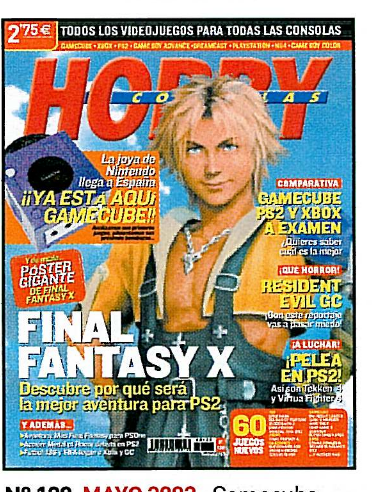
Nº 139. ABRIL 2003. El Zelda más "animado". Original a tope.



Nº 140. MAYO 2003. Square explota su gallina de los huevos de oro.



Nº 141. JUNIO 2003. Si hablamos de coches, el rey es Gran Turismo.



Nº 142. JULIO 2003. Más Laras, más modelos, más Tomb Raider...

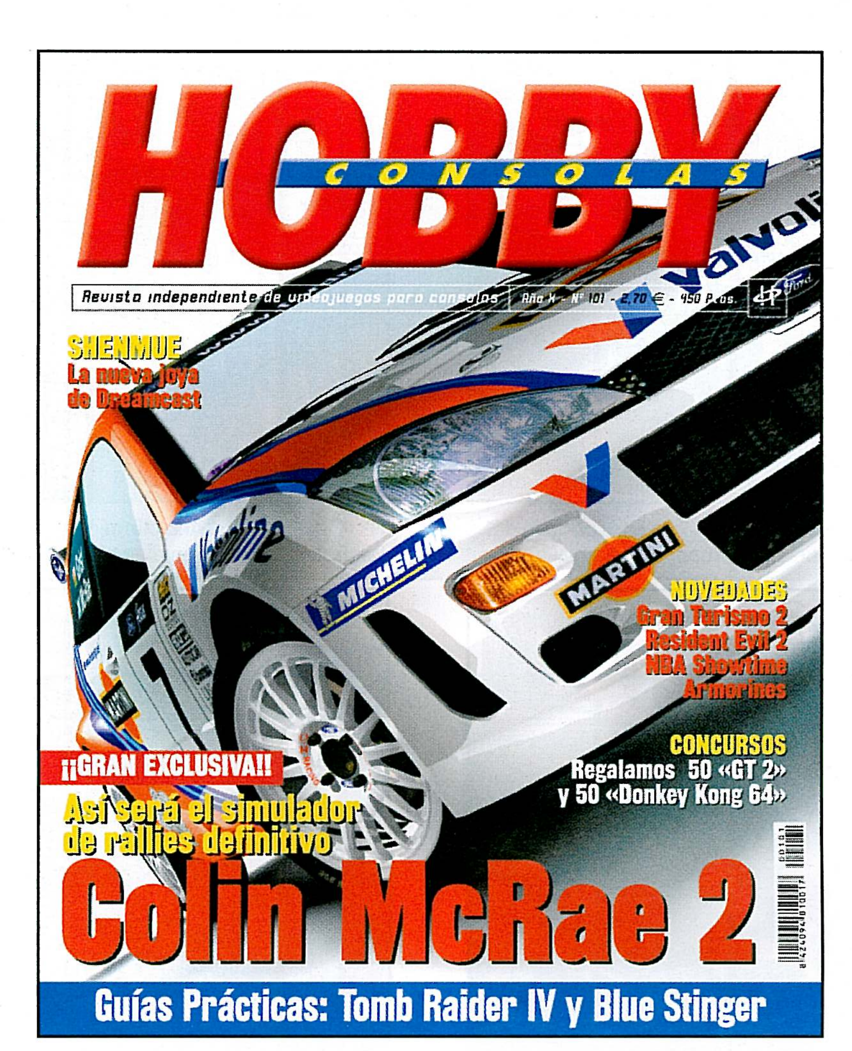








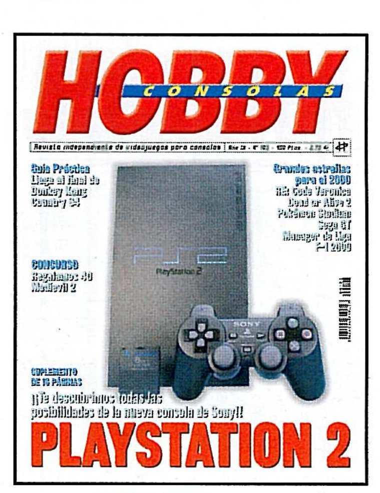
Del 101 al 2



Nº 101. FEBRERO 2000. Gracias a Carlos Sainz, y a la calidad de Colin, el rally tiene tirón en estos años. El gran Shenmue se presenta en Dreamcast

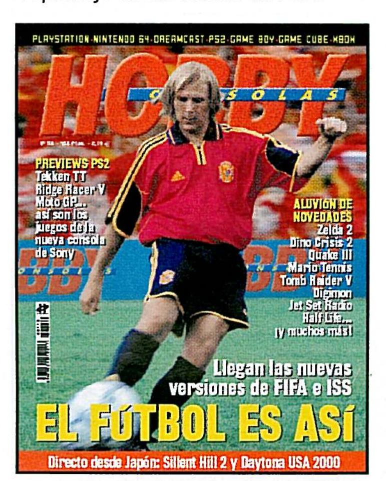


Nº 102. MARZO 2000. Acción y espionaje en un clásico de PSX.

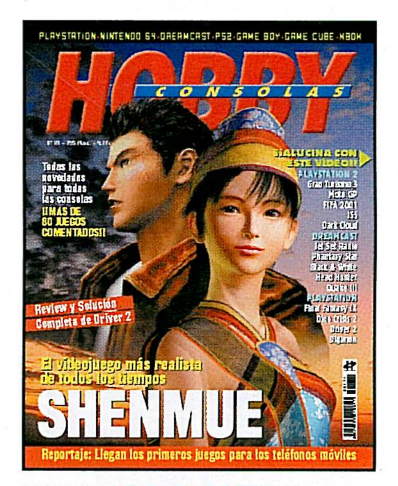


Nº 103. ABRIL 2000. Sony presenta su nueva consola: PS2.

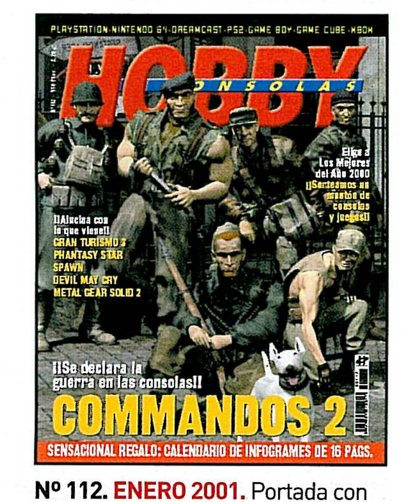
Nº 104. MAYO 2000. Jedis contra Pokémon: una lucha desigual.



Nº 110. NOVIEMBRE 2000. El buen ojo de FIFA: ¿qué fue de Mendieta?



Nº 111. DICIEMBRE 2000. Para algunos, el mejor juego de siempre.



Nº 112. ENERO 2001. Portada con sabor español. Gran éxito de Pyro.

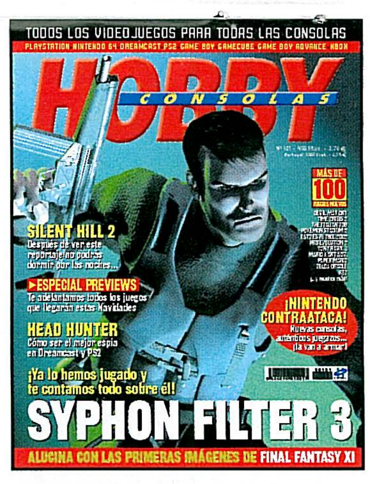


Nº 118. JULIO 2001. Un Tekken felino se come a Angelina Jolie.

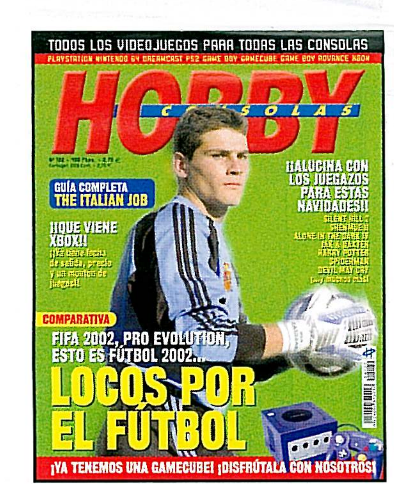
Nº 119. AGOSTO 2001. Vale, Shenmue II nunca salió en PS2.



Nº 120. SEPTIEMBRE 2001. Final sigue a tope. Aki Ross, también.



Nº 121. OCTUBRE 2001. Syphon Filter agota su fórmula.



Nº 122. NOVIEMBRE 2001. Casillas debuta con FIFA. Y llega GameCube.



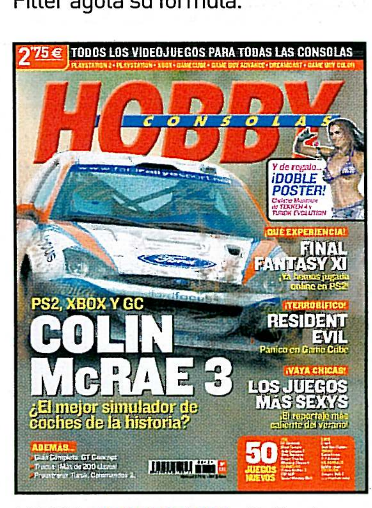
Nº 128. MAYO 2002. Gamecube completa la nueva generación.



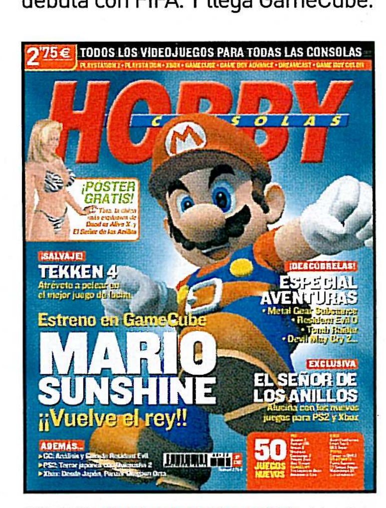
Nº 129. JUNIO 2002. Un Turok en horas bajas. Final X es el juego.



Nº 130. JULIO 2002. El fenómeno del año viene de la Tierra Media.



Nº 131. AGOSTO 2002. Colin viene como loco. Póster... exuberante

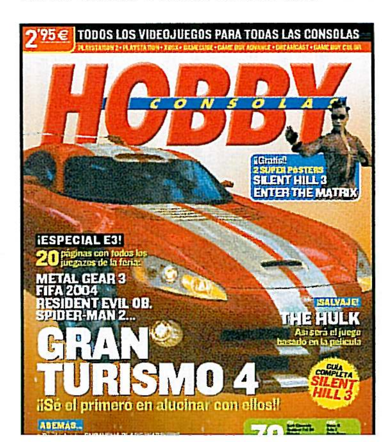


Nº 132. SEPTIEMBRE 2002. Mario llega a GC. Póster...más exuberante.









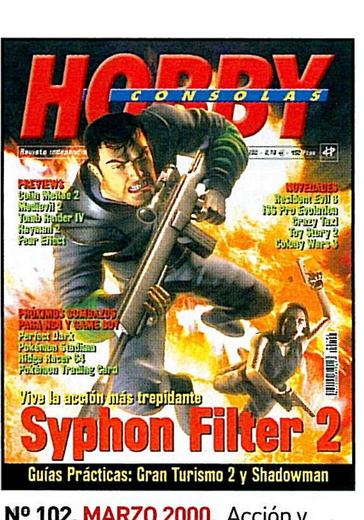


Del 101 al 2



Nº 101. FEBRERO 2000. Gracias a Carlos Sainz, y a la calidad de Colin, el rally tiene tirón en estos años. El gran Shenmue se presenta en Dreamcast

Nº 102. MARZO 2000. Acción y espionaje en un clásico de PSX.



Nº 103. ABRIL 2000. Sony presenta su nueva consola: PS2.

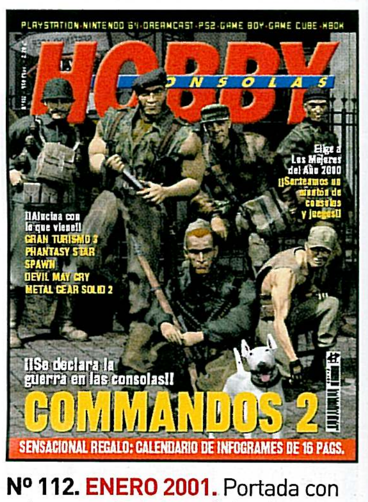


Nº 104. MAYO 2000. Jedis contra Pokémon: una lucha desigual.

Nº 110. NOVIEMBRE 2000. El buen ojo de FIFA: ¿qué fue de Mendieta?



Nº 111. DICIEMBRE 2000. Para algunos, el mejor juego de siempre.



Nº 112. ENERO 2001. Portada con sabor español. Gran éxito de Pyro.

Nº 118. JULIO 2001. Un Tekken felino se come a Angelina Jolie.

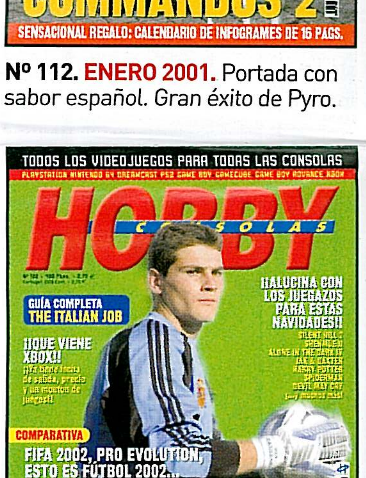


Nº 119. AGOSTO 2001. Vale, Shenmue II nunca salió en PS2.



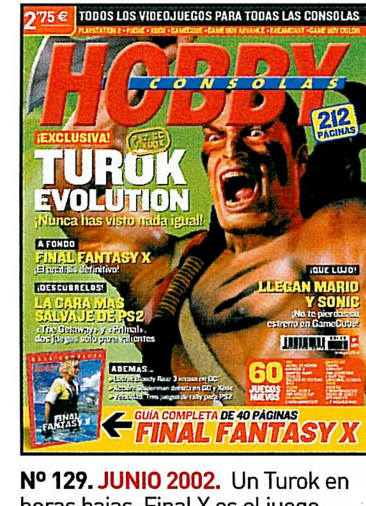
Nº 120. SEPTIEMBRE 2001. Final sigue a tope. Aki Ross, también.

Nº 121. OCTUBRE 2001. Syphon Filter agota su fórmula.



Nº 122. NOVIEMBRE 2001. Casillas debuta con FIFA. Y llega GameCube.

Nº 128. MAYO 2002. Gamecube completa la nueva generación.



Nº 129. JUNIO 2002. Un Turok en horas bajas. Final X es el juego.



Nº 130. JULIO 2002. El fenómeno del año viene de la Tierra Media.



Nº 131. AGOSTO 2002. Colin viene como loco. Póster... exuberante



Nº 132. SEPTIEMBRE 2002. Mario llega a GC. Póster...más exuberante.



Nº 138. MARZO 2003. Un nuevo amigo y espía: Sam Fisher.




Nº 139. ABRIL 2003. El Zelda más "animado". Original a tope.





Nº 140. MAYO 2003. Square explota su gallina de los huevos de oro.

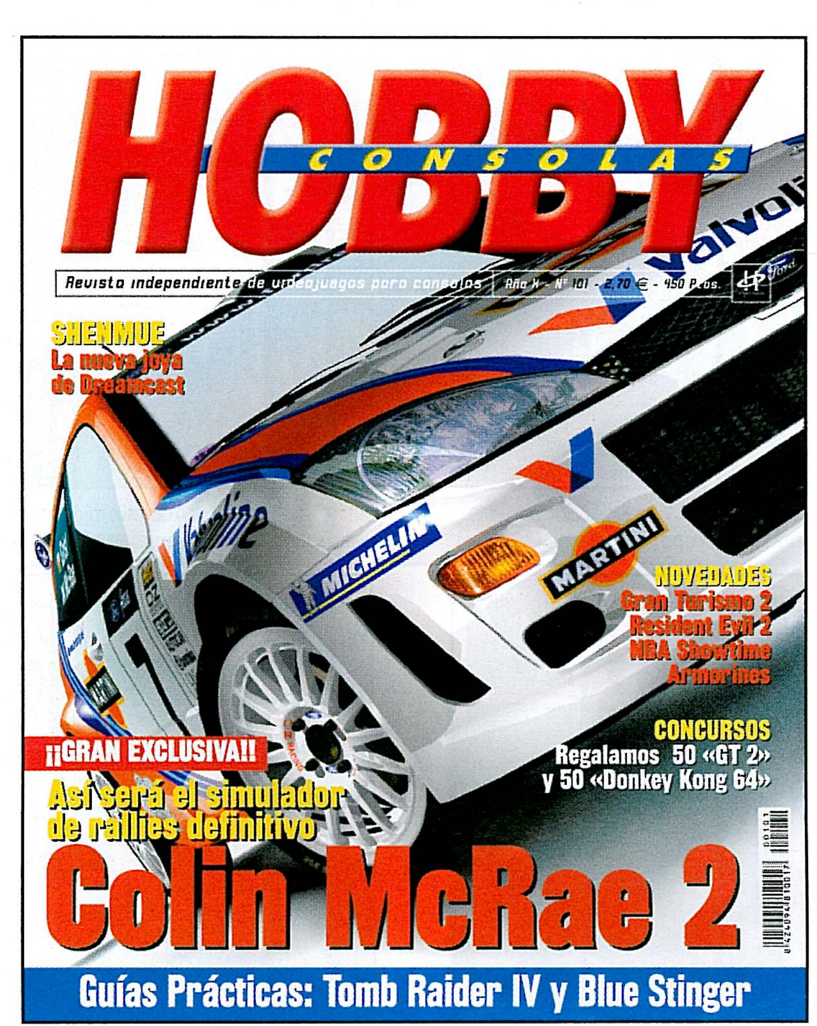


Nº 141. JUNIO 2003. Si hablamos de coches, el rey es Gran Turismo.

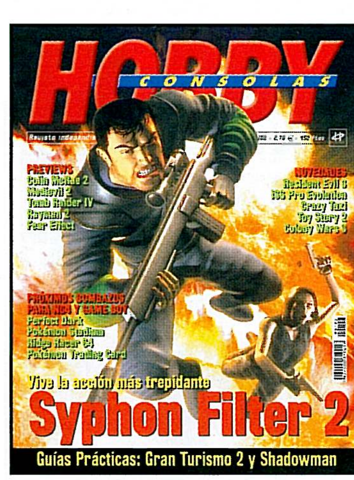


Nº 142. JULIO 2003. Más Laras, más modelos, más Tomb Raider...

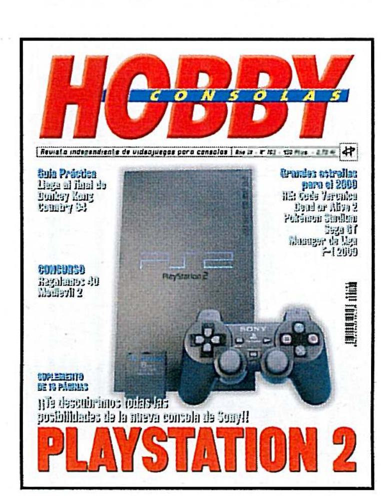
Del 101 al 2



Nº 101. FEBRERO 2000. Gracias a Carlos Sainz, y a la calidad de Colin, el rally tiene tirón en estos años. El gran Shenmue se presenta en Dreamcast

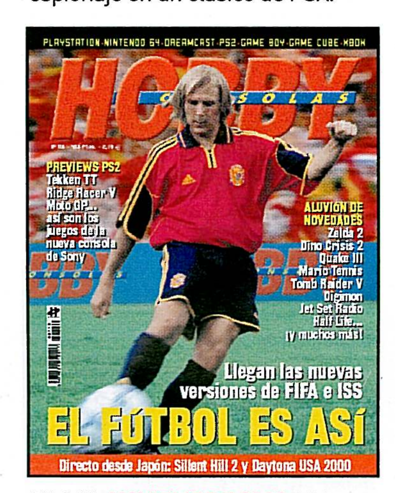


Nº 102. MARZO 2000. Acción y espionaje en un clásico de PSX.



Nº 103. ABRIL 2000. Sony presenta su nueva consola: PS2.

Nº 104. MAYO 2000. Jedis contra Pokémon: una lucha desigual.



Nº 110. NOVIEMBRE 2000. El buen ojo de FIFA: ¿qué fue de Mendieta?



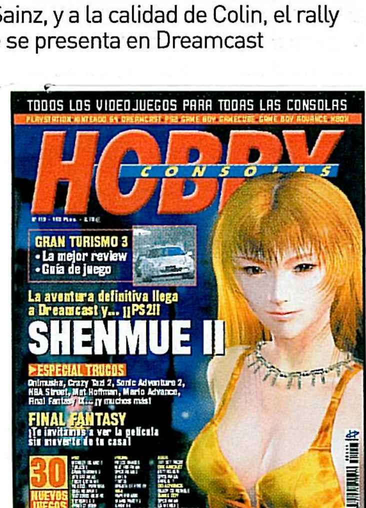
Nº 111. DICIEMBRE 2000. Para algunos, el mejor juego de siempre.



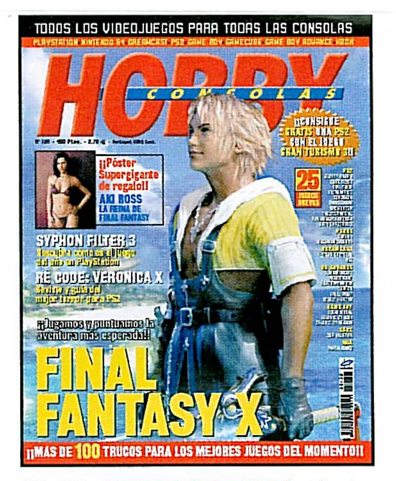
Nº 112. ENERO 2001. Portada con sabor español. Gran éxito de Pyro.



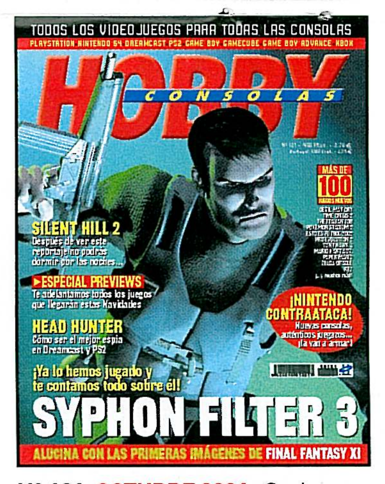
Nº 118. JULIO 2001. Un Tekken felino se come a Angelina Jolie.



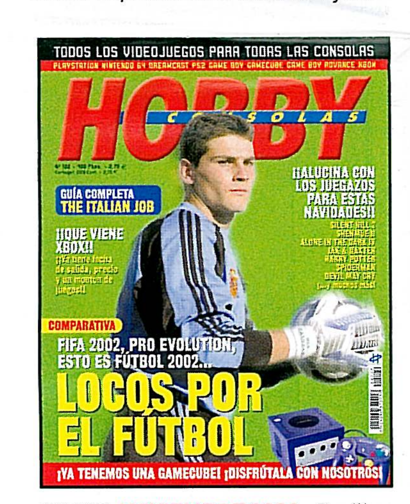
Nº 119. AGOSTO 2001. Vale, Shenmue II nunca salió en PS2.



Nº 120. SEPTIEMBRE 2001. Final sigue a tope. Aki Ross, también.



Nº 121. OCTUBRE 2001. Syphon Filter agota su fórmula.



Nº 122. NOVIEMBRE 2001. Casillas debuta con FIFA. Y llega GameCube.



Nº 128. MAYO 2002. Gamecube completa la nueva generación.



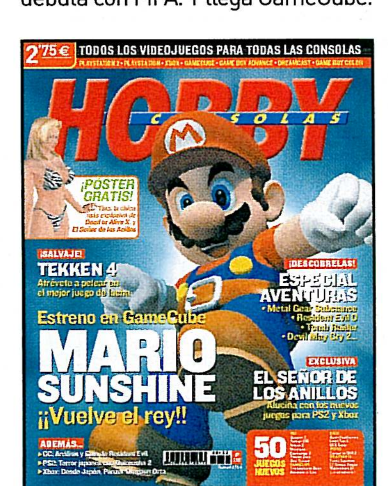
Nº 129. JUNIO 2002. Un Turok en horas bajas. Final X es el juego.



Nº 130. JULIO 2002. El fenómeno del año viene de la Tierra Media.



Nº 131. AGOSTO 2002. Colin viene como loco. Póster... exuberante

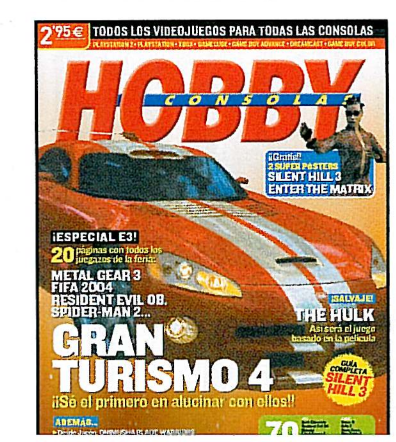


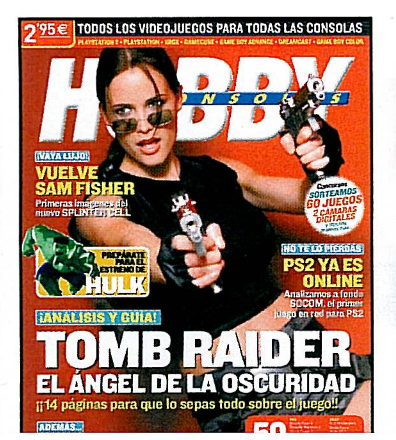
Nº 132. SEPTIEMBRE 2002. Mario llega a GC. Póster...más exuberante.













Nº 148. ENERO 2004. La acción y los coches dan que hablar.

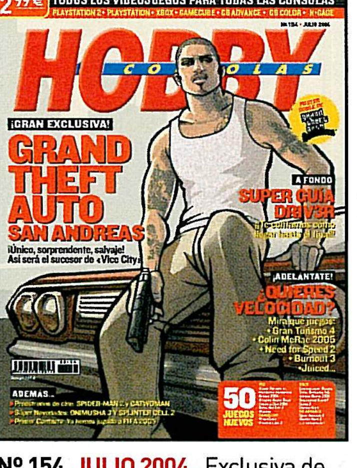


Nº 149. FEBRERO 2004. Sam Fisher intenta destronar a Solid.



Nº 150. MARZO 2004. Atención: primeros datos de PS3, Xbox 2 y N5.

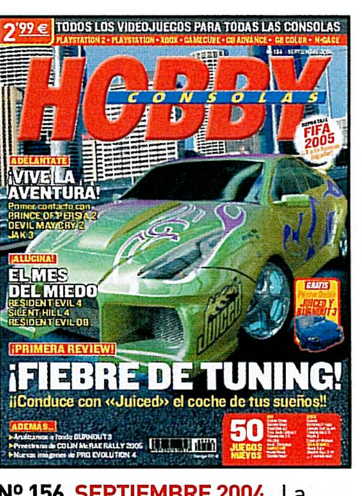




Nº 154. JULIO 2004. Exclusiva de lujo: San Andreas luce palmito.

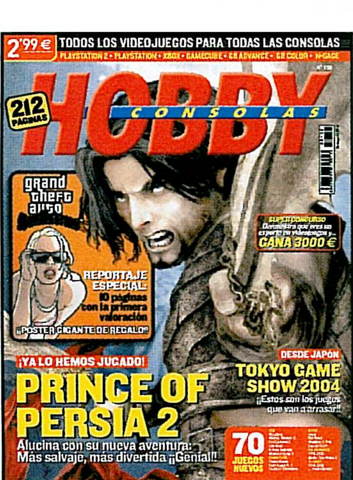


Nº 155. AGOSTO 2004. Gandalf insiste con "La Tercera Edad"...



Nº 156. SEPTIEMBRE 2004. La fiebre tuning llega con Juiced.

Nº 157. OCTUBRE 2004. Este nuevo FIFA viene con demo de regalo.



Nº 158. NOVIEMBRE 2004. El príncipe se vuelve más fiero.



Nº 164. MAYO 2005. La exclusiva de Zelda es la envidia del mundo.



Nº 165. JUNIO 2005. Alonso ya es famoso. Llegan las nuevas consolas.



Nº 166. JULIO 2005. La Cosa acompaña a un DVD fantástico.

Nº 167. AGOSTO 2005. PSP y el fútbol se reparten la portada.



Nº 168. SEPTIEMBRE 2005. Ahora le toca a PS2: Resident Evil 4.



Nº 174. MARZO 2006. Lara madura y se luce en un nuevo juego.

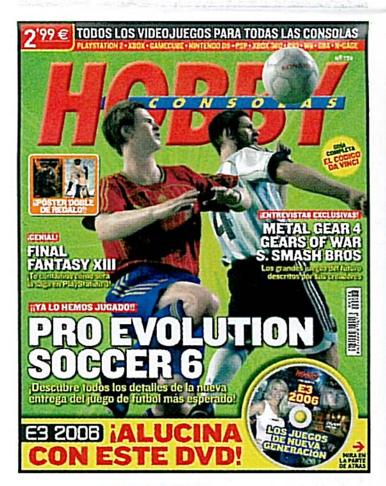


Nº 175. ABRIL 2006. Un clásico del rol japonés, analizado en exclusiva.

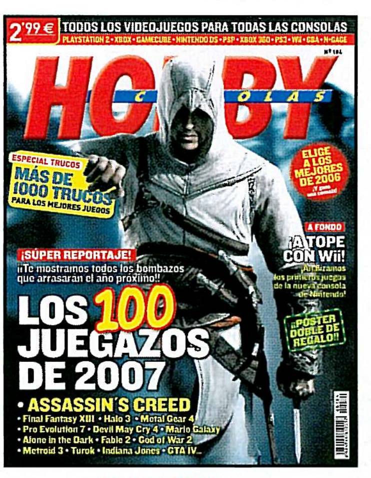


Nº 176. MAYO 2006. Se presenta una joya en 360: Gears of War.

Nº 177. JUNIO 2006. El E3 2006 se adelanta al bólido de Alonso.



Nº 178. JULIO 2006. Pro Evolution anuncia novedades. DVD de regalo.



Nº 184. ENERO 2007. 1000 trucos, 100 juegos... un número redondo.



Nº 185. FEBRERO 2007. Final Fantasy XII lleva a PS2 a lo más alto.



Nº 186. MARZO 2007. Un dinosaurio amenaza la llegada de PS3.

Nº 187. ABRIL 2007. Nuestro suplemento de PS3 hace historia.



Nº 188. MAYO 2007. Spiderman no falta a su cita anual con los juegos.

Nº 192. SEPTIEMBRE 2007. Solid sigue apuntando maravillas en PS3.

HOBBY CONSOLAS
METAL GEAR SOLID 4



Nº 193. OCTUBRE 2007. Un trío de ases. Y de escolta, el Jefe Maestro.

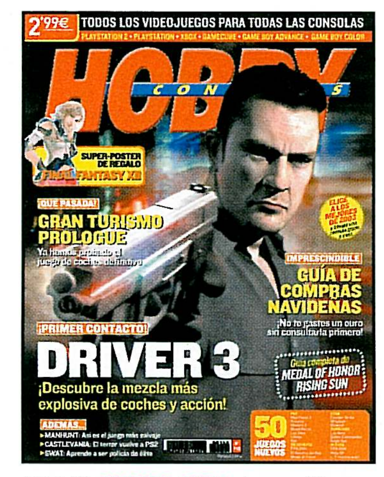


Nº 194. NOVIEMBRE 2007. Mario sigue en plena forma, ahora en Wii.

Nº 195. DICIEMBRE 2007. Chicas y coches, una garantía de éxito.

Nº 196. ENERO 2008. Otros 100 juegos para 2008, con GTA al frente.

HOBBY CONSOLAS
LOS 100 JUEGAZOS DE 2008



Nº 148. ENERO 2004. La acción y los coches dan que hablar.

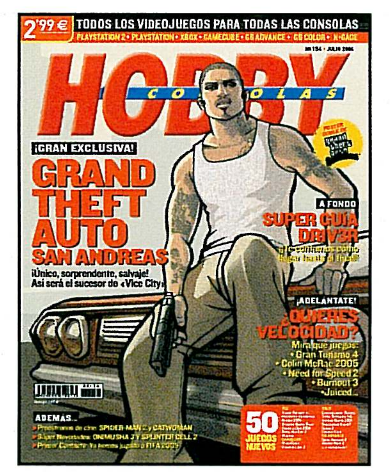


Nº 149. FEBRERO 2004. Sam Fisher intenta destronar a Solid.



Nº 150. MARZO 2004. Atención: primeros datos de PS3, Xbox 2 y N5.

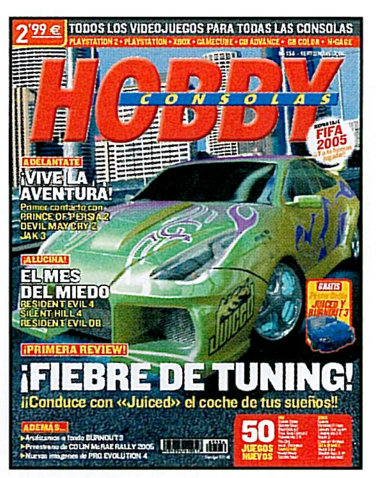
HOB CO



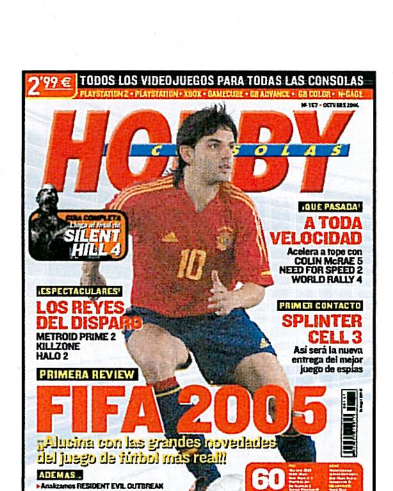
Nº 154. JULIO 2004. Exclusiva de lujo: San Andreas luce palmito.



Nº 155. AGOSTO 2004. Gandalf insiste con "La Tercera Edad"...



Nº 156. SEPTIEMBRE 2004. La fiebre tuning llega con Juiced.



Nº 157. OCTUBRE 2004. Este nuevo FIFA viene con demo de regalo.



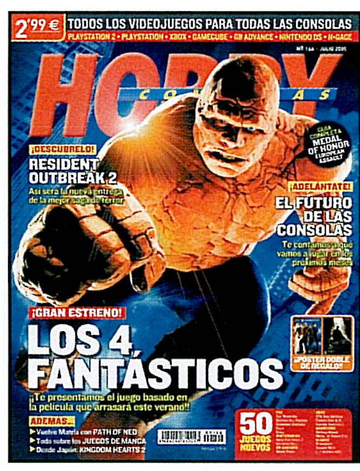
Nº 158. NOVIEMBRE 2004. El príncipe se vuelve más fiero.



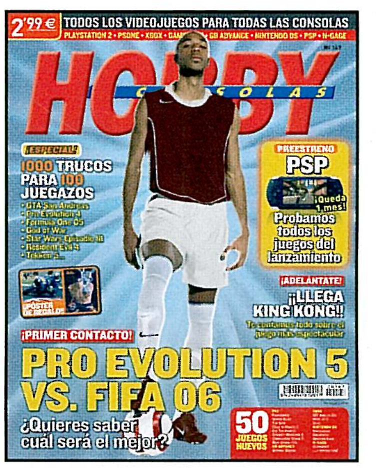
Nº 164. MAYO 2005. La exclusiva de Zelda es la envidia del mundo.



Nº 165. JUNIO 2005. Alonso ya es famoso. Llegan las nuevas consolas.



Nº 166. JULIO 2005. La Cosa acompaña a un DVD fantástico.



Nº 167. AGOSTO 2005. PSP y el fútbol se reparten la portada.



Nº 168. SEPTIEMBRE 2005. Ahora le toca a PS2: Resident Evil 4.



Nº 174. MARZO 2006. Lara madura y se luce en un nuevo juego.



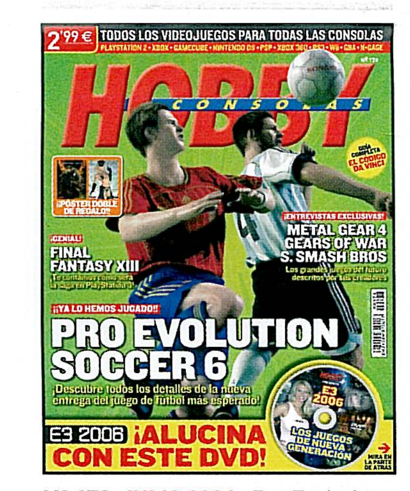
Nº 175. ABRIL 2006. Un clásico del rol japonés, analizado en exclusiva.



Nº 176. MAYO 2006. Se presenta una joya en 360: Gears of War.



Nº 177. JUNIO 2006. El E3 2006 se adelanta al bólido de Alonso.



Nº 178. JULIO 2006. Pro Evolution anuncia novedades. DVD de regalo.



Nº 184. ENERO 2007. 1000 trucos, 100 juegos... un número redondo.



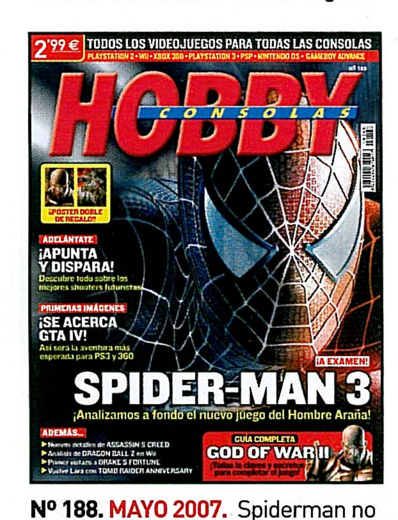
Nº 185. FEBRERO 2007. Final Fantasy XII lleva a PS2 a lo más alto.



Nº 186. MARZO 2007. Un dinosaurio amenaza la llegada de PS3.



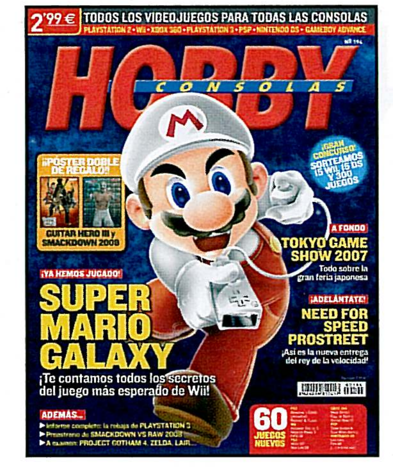
Nº 187. ABRIL 2007. Nuestro suplemento de PS3 hace historia.

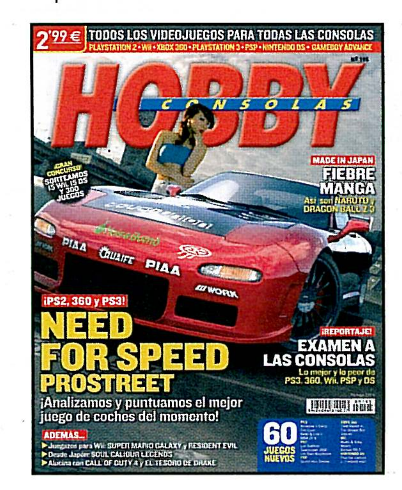


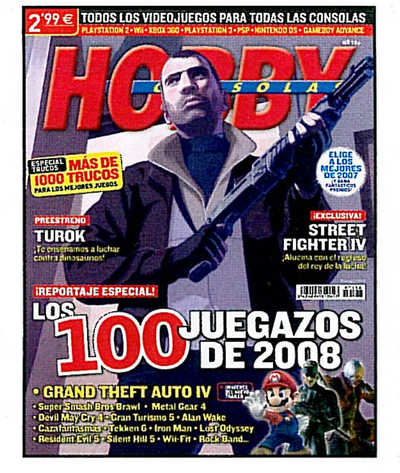
Nº 188. MAYO 2007. Spiderman no falta a su cita anual con los juegos.







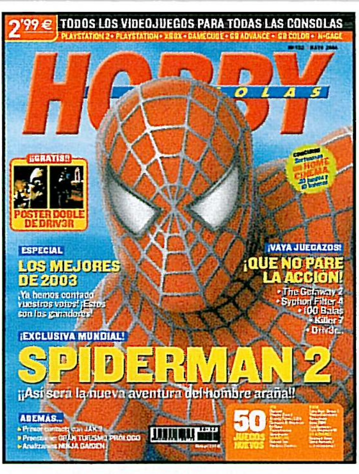




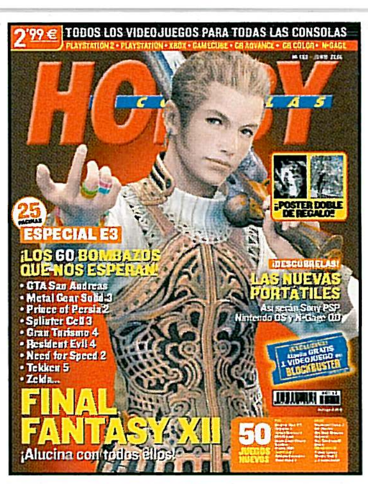




Nº 151. ABRIL 2004. Solid reclama su trono de mejor espía.



Nº 152. MAYO 2004. Spidey vuelve a la carga en el cine y en los juegos.



Nº 153. JUNIO 2004. El E3 de este año nos presenta un nuevo Final.

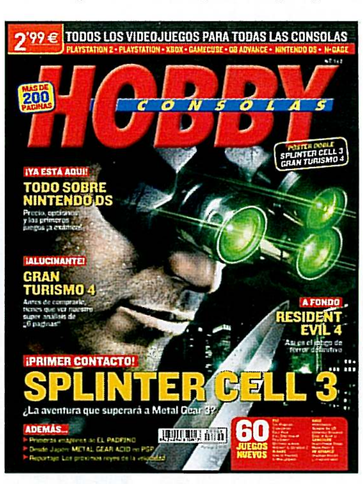


Nº 159. DICIEMBRE 2004. Aluvión de novedades con GT4 a la cabeza.

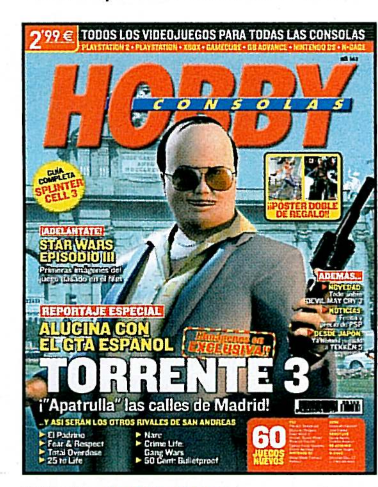
Nº 160. ENERO 2005. Resident 4 se "come" media portada.



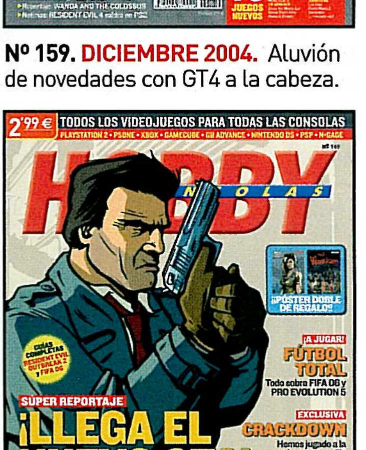
Nº 161. FEBRERO 2005. Metal Gear 3 llega por fin a PS2...



Nº 162. MARZO 2005. ...Y Sam Fisher sigue retando a Solid.

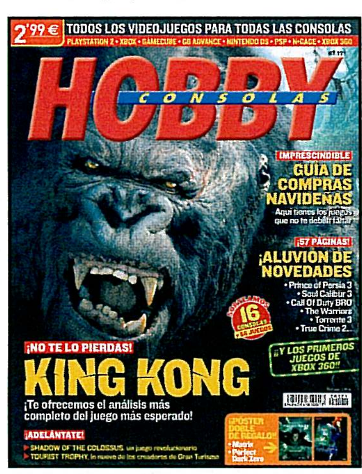


Nº 163. ABRIL 2005. La portada más cañí: Torrente en Madrid.

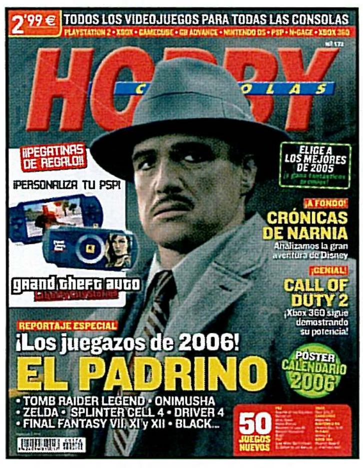


Nº 169. OCTUBRE 2005. GTA se estrena en PSP a lo grande.

Nº 170. NOVIEMBRE 2005. El juego de EA se apunta al tuning.



Nº 171. DICIEMBRE 2005. Un número tan grande como Kong.



Nº 172. ENERO 2006. Marlon Brando resucita en los videojuegos.



Nº 173. FEBRERO 2006. Un Solid "viejuno" anuncia PlayStation 3.

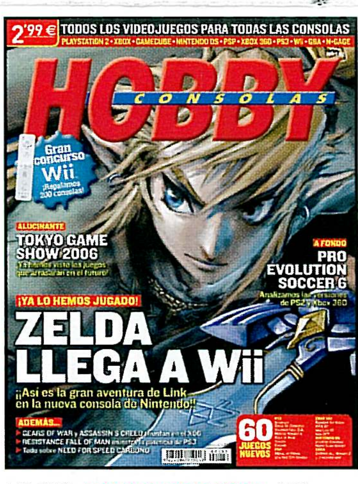


Nº 179. AGOSTO 2006. Kratos nos mira con cara de pocos amigos.

Nº 180. SEPTIEMBRE 2006. Los 15 años, celebrados por todo lo alto.



Nº 181. OCTUBRE 2006. Ronnie nos hace estar locos por el fútbol.



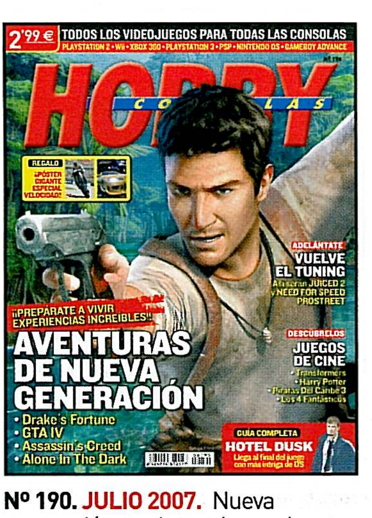
Nº 182. NOVIEMBRE 2006. Wii ya empieza a reclamar la atención.



Nº 183. DICIEMBRE 2006. Gears of War es el juego de las navidades.



Nº 189. JUNIO 2007. La saga continúa: se anuncia el XIII.



Nº 190. JULIO 2007. Nueva generación y pulsera de regalo.



Nº 191. AGOSTO 2007. El E3 vuelve a traernos jugosas novedades.













Nº 151. ABRIL 2004. Solid reclama su trono de mejor espía.



Nº 152. MAYO 2004. Spidey vuelve a la carga en el cine y en los juegos.



Nº 153. JUNIO 2004. El E3 de este año nos presenta un nuevo Final.

Nº 159. DICIEMBRE 2004. Aluvión de novedades con GT4 a la cabeza.

Nº 160. ENERO 2005. Resident 4 se "come" media portada.

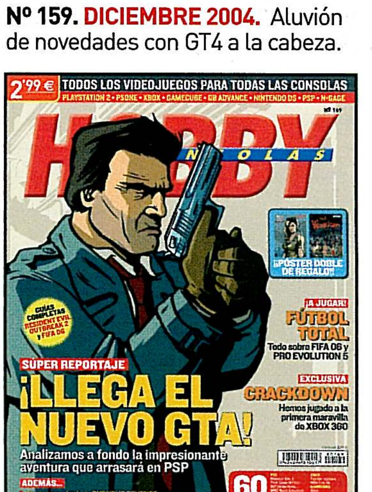
Nº 161. FEBRERO 2005. Metal Gear 3 llega por fin a PS2...



Nº 162. MARZO 2005. ...Y Sam Fisher sigue retando a Solid.



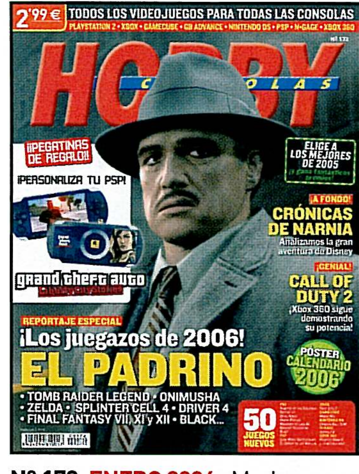
Nº 163. ABRIL 2005. La portada más cañí: Torrente en Madrid.



Nº 169. OCTUBRE 2005. GTA se estrena en PSP a lo grande.

Nº 170. NOVIEMBRE 2005. El juego de EA se apunta al tuning.

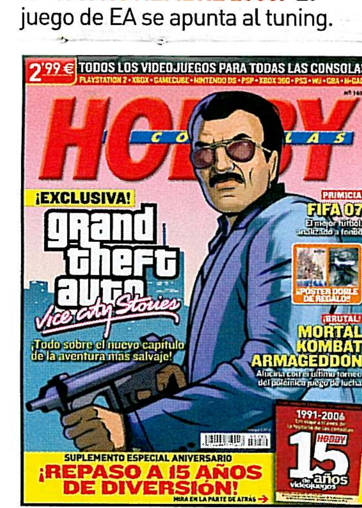
Nº 171. DICIEMBRE 2005. Un número tan grande como Kong.



Nº 172. ENERO 2006. Marlon Brando resucita en los videojuegos.



Nº 173. FEBRERO 2006. Un Solid "viejuno" anuncia PlayStation 3.





Nº 179. AGOSTO 2006. Kratos nos mira con cara de pocos amigos.

Nº 180. SEPTIEMBRE 2006. Los 15 años, celebrados por todo lo alto.

Nº 181. OCTUBRE 2006. Ronnie nos hace estar locos por el fútbol.



Nº 182. NOVIEMBRE 2006. Wii ya empieza a reclamar la atención.



Nº 183. DICIEMBRE 2006. Gears of War es el juego de las navidades.



Nº 189. JUNIO 2007. La saga continúa: se anuncia el XIII.



Nº 190. JULIO 2007. Nueva generación y pulsera de regalo.

Nº 191. AGOSTO 2007. El E3 vuelve a traernos jugosas novedades.



Nº 197. FEBRERO 2008. Esta Lara me la han cambiado. ¡Vaya look!

Nº 198. MARZO 2008. Kratos sigue enfadado. Wii Fit nos pone las pilas.



Nº 199. ABRIL 2008. Coches de lujo y superconcurso de celebración.



Nº 200. MAYO 2008. Wrestling a shjkd hajs hdjkahjask dhjkashjks lliquis et loreet ver sequiscil ullandreet prat iriliqui tat. Num augue tat iuscillum illa

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 16 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



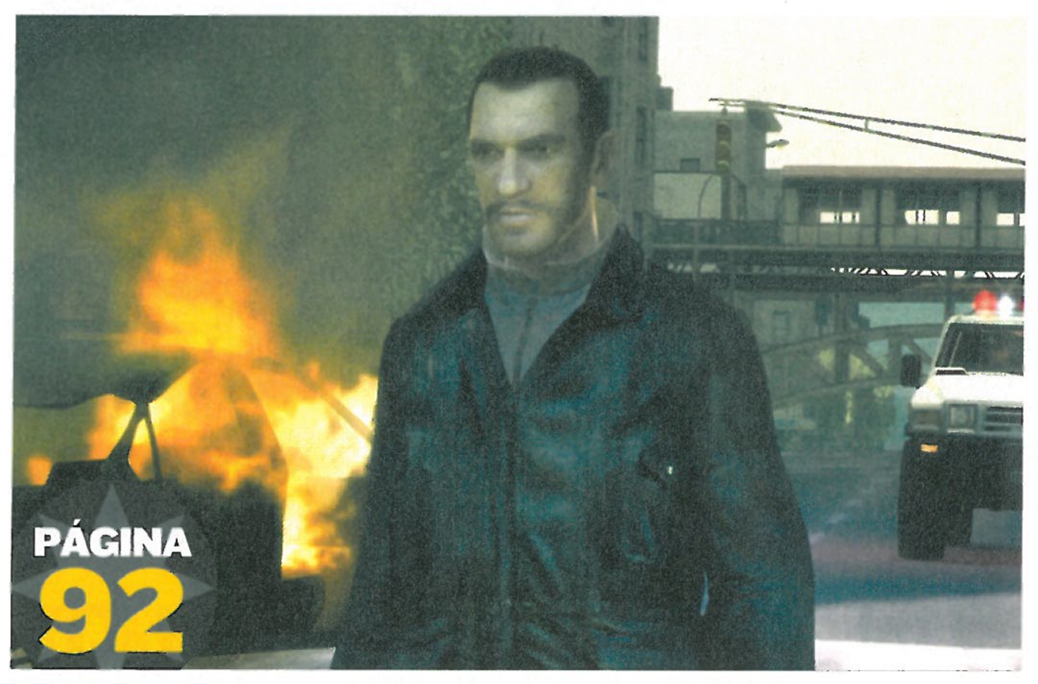
PÁGINA 104

MARIO KART Wii desata la locura multijugador en la consola de Nintendo. ¿Preferís ser los mejores en karts o en motos? ¡Mamma mia!



PÁGINA 112

UEFA EURO 2008 trae toda la emoción de la Eurocopa a las consolas de nueva generación. ¡Todos con la selección!



PÁGINA 92

GRAND THEFT AUTO IV ya está aquí. Hemos sido los primeros de Europa en pasarnos el juego y os hemos preparado un completísimo análisis de seis páginas en el que os desvelamos todos los secretos del título del año.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

















■ AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 66,95 € ■ Lanz.: 29 abril ■ 18+

LA LIBERTAD DE JUEGO en un entorno lleno de posibilidades es el elemento fundamental en la primera entrega de la saga «GTA» para las consolas de nueva generación.

UN "SUEÑO AMERICANO" DE NUEVA GENERACIÓN



GTA IV

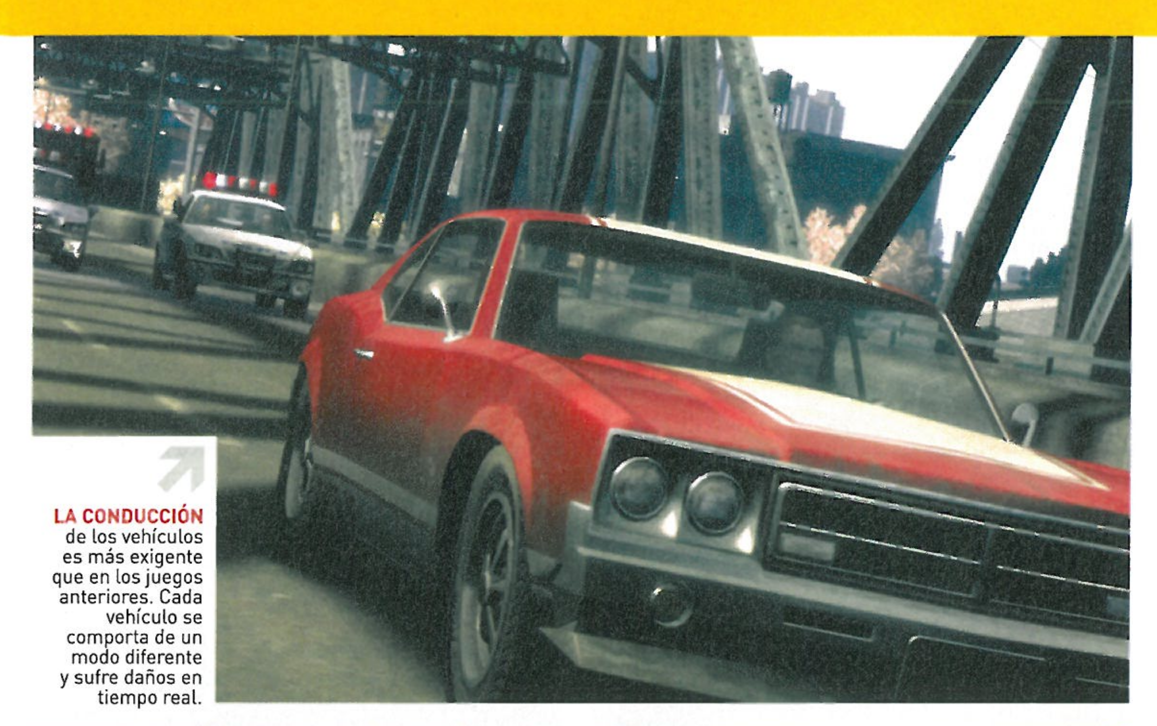
Los EE.UU. ya no son la tierra de las oportunidades. A partir de ahora, quien quiera labrarse un futuro, tendrá que acompañar a Niko Bellic en su aventura en las consolas de nueva generación.

■ **EL DESEMBARCO DE NIKO BELLIC** en la ciudad de Liberty marca el principio de nuestra nueva vida al margen de la ley. Cuatro años después del arrollador éxito de «San Andreas», la saga de mafiosos más popular de las consolas da el salto a la nueva generación con la "responsabilidad" de superar las sensacionales entregas anteriores. ¿Y lo ha conseguido? Rotundamente sí. En lugar de centrarse en la evolución del protagonista, el nuevo «GTA» aprovecha el cambio de generación para ofrecernos una ciudad "real", inspirada en Nueva York, con cientos de personajes que parecen estar vivos y en la que se producen las situaciones más impredecibles.

La historia de Niko, un antiguo soldado serbio que se ve atrapado en una vida de delincuencia para salvarle el pellejo a su primo Roman, sirve como columna vertebral a un sinfín de misiones, cada una más espectacular y emocionante que la anterior, que nos garantizan los momentos más intensos que hemos pasado frente a nuestra consola.

→ **EL DESARROLLO RECUPERA EL ESTILO CLÁSICO** de «GTA». Podemos recorrer la ciudad libremente, "tomar prestado" cualquiera de los más de 150 vehículos que circulan por la calle (coches, mo-



LA CONDUCCIÓN de los vehículos es más exigente que en los juegos anteriores. Cada vehículo se comporta de un modo diferente y sufre daños en tiempo real.



LA POLICÍA nos persigue cada vez que realizamos un delito. Hay 6 niveles de búsqueda, desde simples patrullas al FBI.



EL TELÉFONO MÓVIL y los ordenadores con Internet nos permiten contactar con los demás personajes de la ciudad.

MISIONES AL LÍMITE

Más o menos a partir de la mitad del juego, «GTA IV» nos sorprende con un estilo de misiones más largo y complejo, con partes de conducción, tiroteos y huidas desesperadas. El argumento tiene más peso que en juegos anteriores.

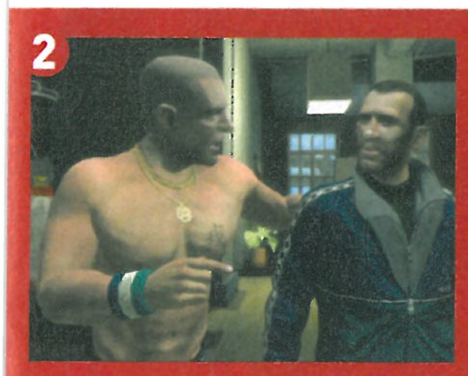


LAS EJECUCIONES a distancia, con el rifle de francotirador, demuestran hasta qué punto han madurado algunas misiones.



EL ENTIERRO de uno de los protagonistas da pie a una misión muy emocionante, que rebosa sentido del humor.

2



3



ESTA CIUDAD ESTÁ MUY VIVA

Liberty City luce mejor que nunca en esta entrega de nueva generación:

1. **EL PLANO DE LA CIUDAD** incluye lugares conocidos como la "Estatua de la Felicidad".
2. **LOS SECUNDARIOS** tienen una personalidad muy especial, y están interpretados de forma magistral.
3. **EL PASO DEL DÍA A LA NOCHE** y los cambios en el clima se suceden en tiempo real.

tos, lanchas y helicópteros) y combatir cuerpo a cuerpo o armados con una veintena de armas. Sin embargo, estos aspectos se han potenciado al máximo, y nos da la impresión de disfrutar de una auténtica revolución en el género.

La conducción es muy exigente (aunque los coches no sean modelos reales) y marca las diferencias dependiendo del vehículo y del tipo de terreno por el que circulamos. Además, se ha aderezado con la posibilidad de disparar en marcha, a través de las ventanillas. Del mismo modo, las acciones de Niko se han multiplicado: podemos correr a diferentes velocidades, nadar, trepar por una cornisa o apoyarnos contra una pared para cubrirnos.

El teléfono móvil es otra de las novedades más interesantes. Gracias a él nos mantenemos en contacto con los diferentes grupos mafiosos que apa-



NIKO

ESTE SOLDADO recién llegado de Serbia se pone al servicio de la mafia para salvarle el pellejo a su primo Roman y, de paso, encontrar a quien le traicionó durante la guerra.

LOS MODOS MULTIPLAYER

«GTA IV» soporta un total de 16 jugadores online. Podemos participar en 15 modos, desde tiroteos a carreras, con reglas que se pueden modificar:



EL DEATHMATCH es un clásico enfrentamiento "todos contra todos" y también por equipos.



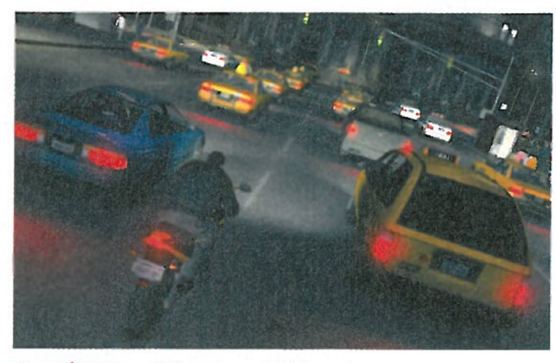
POLICÍAS Y MATONES se enfrentan, por toda la ciudad, por la custodia de un jefe mafioso.



EL MODO COOPERATIVO consiste en preparar la fuga de un preso que acaba de aterrizar en L.C.



LAS HABILIDADES de Niko son tan variadas que incluso podemos participar en carreras callejeras tipo "parkour".



EL TRÁFICO también es muy realista. Aunque se respetan los semáforos, también se producen accidentes aleatorios.



PODEMOS COMPRAR ROPA y complementos en distintas tiendas de la ciudad, aunque nuestro personaje no evoluciona.



EL ARGUMENTO cambia en dos momentos puntuales. Según sea nuestra elección, podremos disfrutar de dos finales.



EL APARTADO VISUAL es excelente. La ciudad está muy detallada y la física es casi real, aunque hay algo de "popping" en el horizonte.

recen en el juego, y también mantenemos conversaciones que tienen una función puramente "argumental" (para aumentar el nivel de amistad con otros personajes). Este sistema nos ahorra muchos viajes sin sentido, al igual que el uso del transporte público, metros y taxis, que nos llevan directamente al punto de la ciudad que queramos.

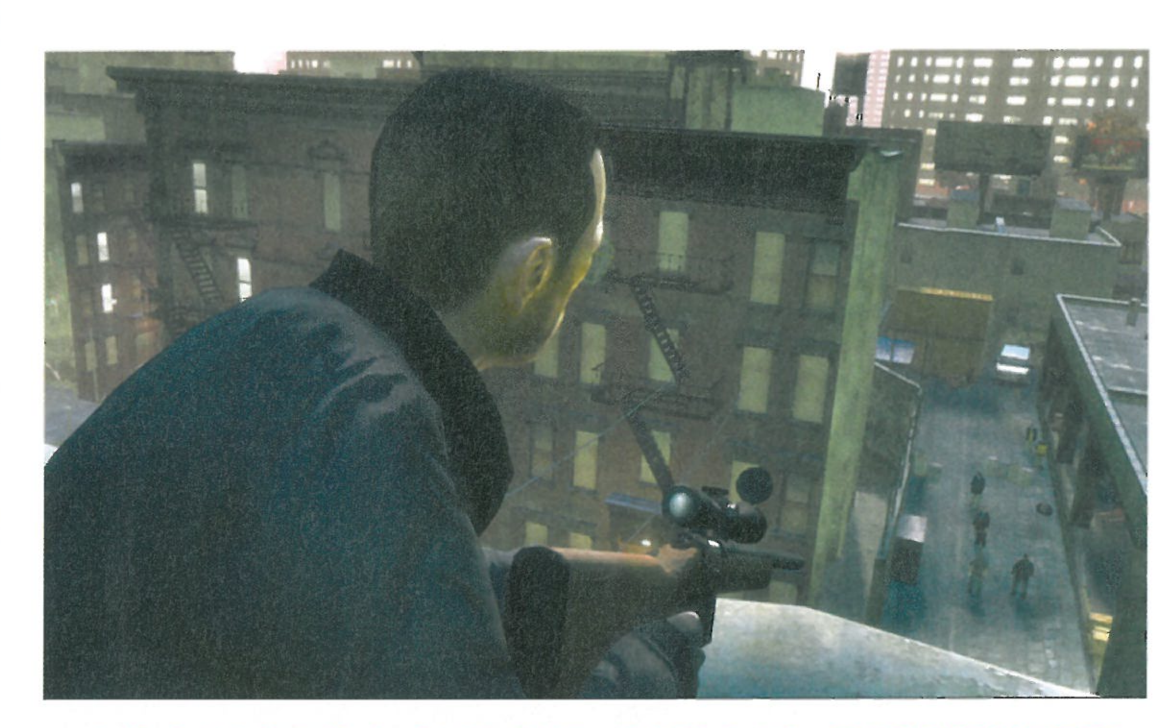
EL SISTEMA DE CONTROL TAMBIÉN ES UNA DELICIA. Como os comentábamos, dominar algunos vehículos es un poco más difícil que en los juegos anteriores, pero a cambio conducir por la ciudad ya resulta increíblemente divertido. Donde más se notan las mejoras es en lo que respecta al sistema de puntería. Niko puede utilizar un botón, como en «Gears of War», para buscar cobertura durante los tiroteos. Gracias al nuevo sistema semiautomático, nuestro punto de mira se mantiene en el cuerpo de los enemigos mientras ajustamos aún más el disparo con el stick derecho. Por supuesto, el juego también nos permite volver al sistema manual



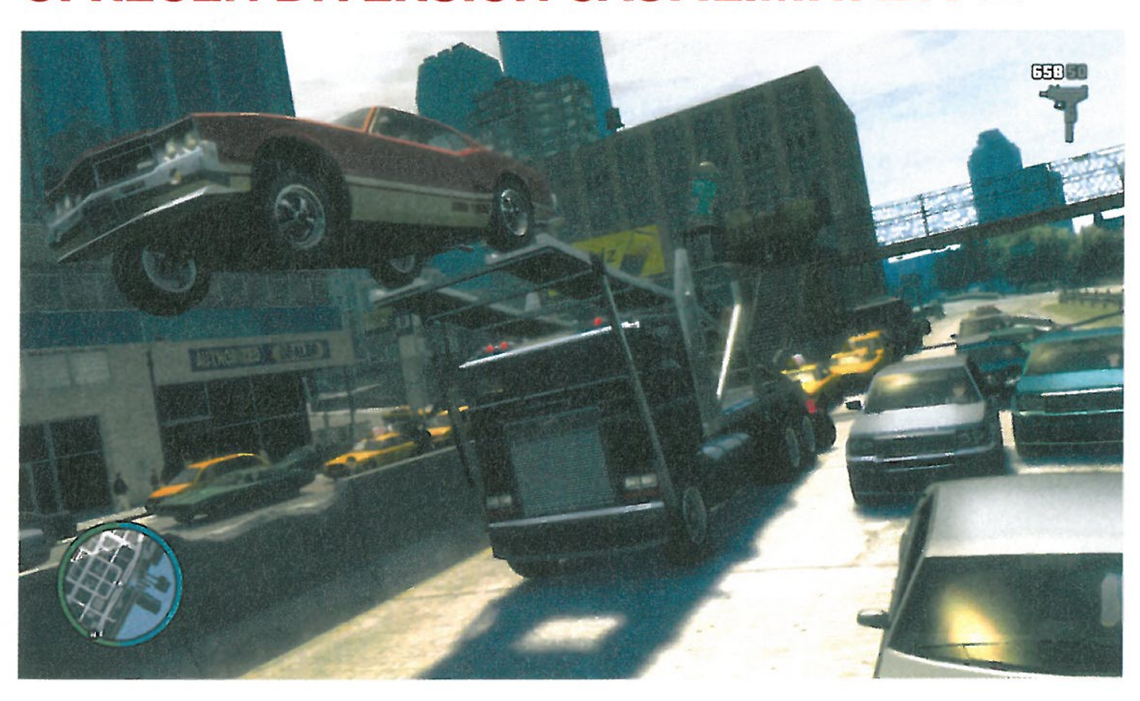
ELIZABETA

Se trata de una traficante que nos encarga misiones alrededor de la mitad del juego. Además de transportar algún alijo, debemos eliminar a sus enemigos personales.





■ LOS MODOS ONLINE, PARA 16 JUGADORES, OFRECEN DIVERSIÓN CASI ILIMITADA ■



MUÉVETE POR LA CIUDAD

La conducción sigue siendo una parte esencial del nuevo «GTA». El control de los vehículos es un poco más exigente, pero resulta igualmente divertido:



EL COCHE (hay más de 120) es el transporte básico. Todos tienen un comportamiento diferente.



HAY MOTOS de varios tipos: dos modelos de carretera, chopper, motos de cross y hasta scooter.



UNA LANCHA sirve para cruzar el río rápidamente. La física del agua está muy conseguida.



EL HELICÓPTERO es el modo más rápido de viajar. ¡Y también los hay con lanzacohetes!

o disfrutar de un potente zoom, que depende del arma que empuñamos en cada momento.

➔LOS MODOS MULTIJUGADOR LE PONEN LA GUINDA. Hasta 16 amigos se pueden juntar a través de Internet y medirse en quince modalidades que resultan a cual más divertida. Además de las peleas "todos contra todos", individual o por equipos, la ciudad de Liberty se convierte en el escenario de carreras de coches, guerras de bandas y persecuciones de policías y ladrones. El desarrollo del modo online se completa con el "club social", donde podemos colgar nuestras estadísticas de juego para compararlas, y con la posibilidad de descargar nuevas misiones, a las que podemos acceder a través del teléfono móvil y que tendremos que pagar por separado. De momento sólo se han anunciado 2 de estas misiones para Xbox 360 que añadirán unas 10 horas de juego a las más de 60 del original, pero aún no se ha desvelado su contenido.

➔EL TAMAÑO DE LIBERTY CITY ES IMPRESIONANTE. Para que os hagáis una idea, la ciudad tiene un área similar a la de «GTA San Andreas», pero con una densidad de edificios, coches y viandantes como nunca habíamos visto en un juego. Y si el detalle de los personajes ya es abrumador, esperad a verlos en movimiento. La física es inmejorable, y podemos disfrutar de caídas, gente que se agarra a coches en marcha y nuevos efectos que aumentan el realismo.

El paso del día a la noche y los cambios en el clima también nos permiten disfrutar de impresionantes efectos en tiempo real, al igual que los daños en los coches. Los rostros de los personajes no están tan detallados, pero a ▸▸

CARGUEN, APUNTEN... ¡FUEGO!

PARA APUNTAR contamos con un sistema semiautomático que permite ajustar el tiro.

BUSCAMOS COBERTURA con solo presionar un botón junto a una pared o un bidón. También podemos disparar a ciegas.

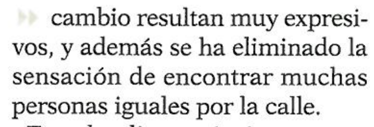


UN HÉROE DE ACCIÓN. Niko Bellic es un tipo duro, capaz de realizar las acciones más arriesgadas, aunque a lo largo del juego también descubrimos que tiene un buen corazón.

cambio resultan muy expresivos, y además se ha eliminado la sensación de encontrar muchas personas iguales por la calle.

Este despliegue técnico se completa con una banda sonora de lujo, con canciones licenciadas y divididas en 18 emisoras temáticas. Sin embargo, una vez más echamos en falta el doblaje al castellano, aunque al menos las voces originales, con acentos tan variados como Europa del Este o Jamaica, son sobresalientes.

UNA OBRA MAESTRA. Si bien es cierto que los primeros minutos de juego no sorprenden tanto como «San Andreas», «GTA IV» nos atrapa poco a poco. Primero descubrimos las nuevas habilidades de Niko, después el sensacional ajuste de la conducción, el uso del móvil... hasta que no podemos dejar de jugar. El apartado técnico, abrumador, y la cantidad de minijuegos y misiones secundarias que encierra también nos han dejado sin habla. Pero donde se produce la auténtica revolución es en el modo multijugador, que pone a nuestra disposición el campo de juegos más grande imaginable.



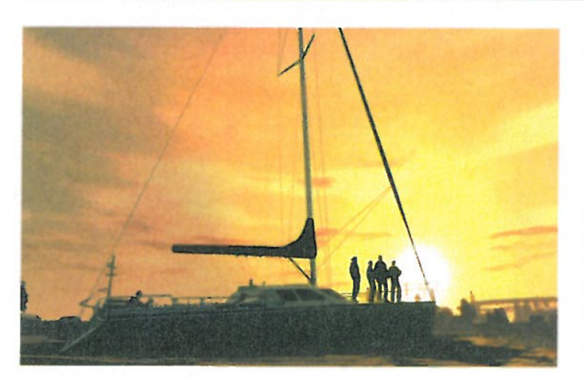
CHICAS

A lo largo del juego, Niko puede concertar citas a través de Internet. El estado de nuestra relación dependerá de las llamadas y de los sitios a donde las llevemos.





EL SISTEMA DE CONTROL es compatible con el sensor de movimientos de PS3 (para inclinar motos, barcos y helicópteros) y también vibrará si utilizamos el nuevo Dual Shock 3.





MUCHO POR DESCUBRIR

En «GTA IV» han desaparecido los trabajos "R3" o los paquetes ocultos, pero en su lugar encontramos cientos de tareas secundarias, como trabajar como taxista para nuestro primo Roman, realizar 50 saltos de especialista, jugar a las recreativas o eliminar las palomas que pueblan las azoteas de la ciudad.



EL PISO FRANCO sirve para salvar la partida, cambiarnos de ropa y otras cosas que debéis descubrir vosotros mismos...



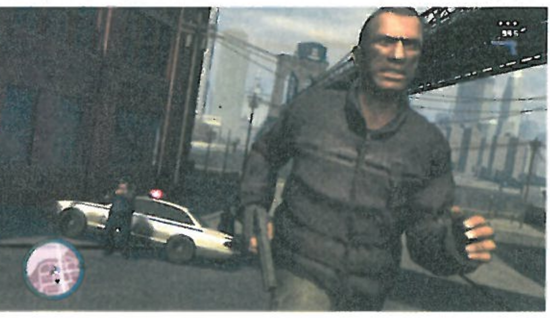
LAS MISIONES DE ASESINO nos obligan a ejecutar a distintas "personalidades" sin llamar la atención de la policía.



TAMBIÉN REALIZAMOS ENTREGAS de "sustancias ilegales" para nuestro amigo de origen jamaicano, Little Jacob.

■ ESTAMOS SIN DUDA ANTE EL MEJOR JUEGO PARA PLAYSTATION 3 Y XBOX 360 ■





El resultado es una aventura prácticamente interminable, que encierra meses de diversión y que nos ha hecho sentirnos protagonistas de la mejor película de acción. La última advertencia, eso sí, es que contiene secuencias duras y diálogos subidos de tono. Así que ya sabéis, si tenéis más de 18 años (y una PS3 o Xbox 360) corred a por él, porque este juego marcará un antes y un después en el género de las aventuras.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA LIBERTAD DE ACCIÓN** es impresionante: cientos de posibilidades en una ciudad "viva".

■ **EL MULTIJUGADOR**, a través de Internet, nos ofrece 15 modos, a cual más entretenido.

lo peor

■ **NO ESTÁ DOBLADO** al castellano, y algunos elementos ni siquiera se han traducido.

■ **NO ES TAN GRANDE** como «San Andreas», ni permite "tunear" a nuestro personaje o viajar en avión.

alternativas

Ambientado en el medievo, pero sin tanta libertad de acción, tenemos **«Assassin's Creed»**, que también raya a gran nivel, sobre todo visualmente. En Xbox 360 también podéis encontrar **«Saint's Row»**, cuya ambientación está mucho más cerca de «GTA», pero que no alcanza ni sus posibilidades de juego ni su nivel técnico.

■ **GRÁFICOS** El tamaño de Liberty City, la cantidad de detalles o la física son espectaculares, aunque aparece algo de "popping" en el horizonte. **92**

■ **SONIDO** Podemos escuchar 18 emisoras, con canciones licenciadas, aunque no está doblado al castellano y no cuenta con voces "famosas". **89**

■ **DURACIÓN** El modo historia tiene 90 misiones, pero además hay cientos de tareas secundarias y un multijugador casi infinito. **97**

■ **DIVERSIÓN** El argumento es genial, y la libertad de acción (en un escenario gigantesco) parece no tener límites. El control es soberbio. **97**

PUNTUACIÓN FINAL 97

valoración

Desde los impactantes títulos de crédito hasta el dramático final de la historia, «GTA IV» nos ha impresionado. En lugar de innovar con misiones más extravagantes o escenarios inabarcables, esta entrega profundiza en el desarrollo, con un personaje mucho más humanizado, niveles más complejos, y una ciudad que parece real. El multijugador, los minijuegos, los dos finales... todo está cuidado al milímetro para que este juego os deje "marcados" como ya lo ha hecho con nosotros. Magistral.

Estalla la fiebre Xbox 360

La reacción no se ha hecho esperar: la rebaja de precio de Xbox 360, ahora disponible desde 199,99€, ha sacudido el mercado. Xbox 360 vuela de las tiendas.

A por el trono de la nueva generación. Microsoft está dispuesta a ganar "la guerra de las consolas", y ya ha desvelado su primera baza para conseguirlo: rebajar los precios de las tres configuraciones de Xbox 360. La máquina es la consola de nueva generación con el mejor precio del mercado, gracias a una rebaja que Microsoft se puede permitir por las exitosas ventas de la máquina y sus juegos: por cada Xbox 360 se venden 7 juegos, más del doble que en las otras consolas "next-gen".

Un éxito que se ha ido cimentando poco a poco. Primero, Microsoft aprovechó su experiencia con la primera Xbox para que, desde el primer día, Xbox 360 tuviera el mejor servicio Online del mundo: Xbox LIVE. La mejor plataforma para jugar en red... y para descargarse demos, trailers, comunicarse con otros jugadores y, dentro de poco, hasta descargar películas. El segundo paso fue ir dotando a la máquina del mejor catálogo de juegos exclusivos del mercado. Xbox 360 es la única consola en la que puedes jugar a *Bioshock*, *Halo 3*, *Gears of War*, *Project Gotham Racing 4*, *Mass Effect*... a los que pronto se unirán títulos como *Ninja Gaiden II* o *Gears of War II*. Y además, también tienes los mejores juegos multiplataforma, como *Assassin's Creed*, *Call of Duty 4*, *Pro Evolution Soccer 2008* o *GTA IV*... en su mejor versión.

Y el éxito final ha sido que Xbox 360 no sólo se consolida como la consola más querida por los jugones expertos y con una comunidad de fans más fieles: también ha abierto su catálogo a todo tipo de público, con títulos como *Scene It*, *Viva Piñata* o Guitar *Hero III*. A día de hoy, Xbox 360 es LA consola. ¿Ya la tienes?

Xbox 360 para todos los gustos

Actualmente, Xbox 360 está presente en tres versiones. Para adaptarse a todos los públicos. La versión Premium de Xbox 360, con un disco duro de 20 GB y un mando inalámbrico, cuesta 269.99€. Xbox 360 Elite, con su disco duro de 120 GB para guardar cientos de horas de contenido descargable desde Xbox LIVE, cuesta 369.99€. Y Xbox 360 Arcade, es ideal para los que deseen un primer contacto con el universo Xbox: ¡por sólo 199.99€ es la consola de nueva generación más asequible!

Grand Theft Auto IV



El retorno del rey... del crimen

Compañía: **Rockstar** / Fecha de lanzamiento: **29 de abril** / Precio: **69,95 €**

¡Ya está aquí! GTA IV, el juego más deseado, llega también a Xbox 360 con capítulos exclusivos y un multijugador que hará historia. Es el momento de que formes tu banda... si quieres sobrevivir. Porque hay jugadores muy peligrosos ahí fuera.





La cuarta entrega de la saga de videojuegos más mítica de la década ya es una realidad, y ha logrado lo que parecía imposible: superar las expectativas y renovarse aprovechando todo el poder de Xbox 360. La historia de Niko Bellic, el inmigrante que busca una nueva vida en Liberty City pero encuentra un mundo de crimen y perdición, es la mejor de la saga. La recreación de la ciudad, inspirada en Nueva York, quita el aliento y nos demuestra lo que quiere decir "nueva generación". Y el juego es *GTA* en estado puro, con la libertad de siempre y más posibilidades que nunca, y con esa ambientación, ese humor negro y esa autenticidad que los demás intentan imitar. Un montón de cualidades que brillan aún más en Xbox 360, porque es la única versión en la que podrás jugar dos capítulos en exclusiva, próximamente disponibles en Xbox LIVE, con multitud de misiones y 10 horas de juego extra. Pero es que, además, *GTA IV* pasará a la historia por ser el primer capítulo de la saga con modo multijugador Online. Crea tu propio mafioso con un potente editor, y disfruta de partidas para hasta16 jugadores simultáneos en 14 modos de juego. Hay batallas "Deathmatch" en solitario o por equipos, carreras con todo tipo de vehículos en las que todo vale, hasta preparar emboscadas usando las armas a tu alcance...

Pero además, *GTA IV* incluye modos de juegos revolucionarios, que por primera vez en la historia te permiten formar parte de una banda con otros jugadores. Prepárate para integrarte en la Mafiya (la Mafia rusa) y cumplir todo tipo de misiones: robar deportivos, eliminar soplones, defender locales... O para participar en rudos enfrentamientos entre criminales y policías, o unirte a otros jugadores y ejercer de guardaespaldas del mafioso Kenny Petrovic. Una infinita variedad de posibilidades que se resumen fácilmente: ya no estás solo en el mundo de *GTA*. Ahora te acompañan un montón de jugadores, tipos tan peligrosos como tú. Es comer o ser comido. Tú eliges.

■ ENTREN. PERSONAL ■ NINTENDO ■ 1 - 2 JUG. ■ CASTELLANO ■ 89,99 € (con Balance Board) ■ Lanz.: 25 de abril ■ 3+

MOVER NUESTRO CUERPO será el punto de partida del juego. Subidos sobre esta curiosa báscula, hemos de superar todo tipo de retos para ponernos en plena forma.

UN POCO DE EJERCICIO AL DÍA TE DA ALEGRÍA



Wii FIT

¿Sufre con esos molestos michelines? ¿Las carnes sueltas le avergüenzan en la piscina? ¡No sufra más! La forma más útil y divertida de estar en forma ya ha llegado, y está en su propio salón.

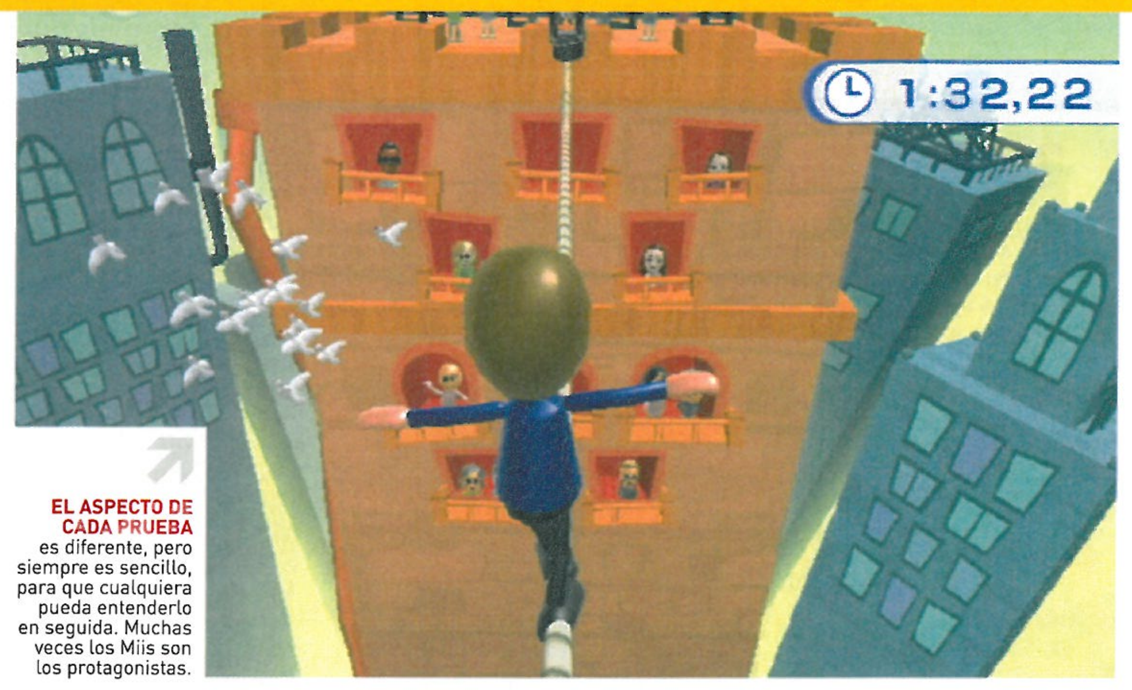
■ **CONSEGUIR QUE TODOS JUEGUEN** ha sido el objetivo de Wii desde el principio. El primer paso fue «Wii Sports», pero ha llegado el momento de subir un peldaño más: con «Wii Fit» se nos propone algo tan sencillo y a la vez tan completo como ponernos en forma jugando con la consola. Sirve para pequeños y mayores, para jugones y no jugones... La clave está en que el "mando de control" es nuestro cuerpo... Bueno, casi. Resulta que con este juego viene un periférico llamado Wii Balance Board, que es una especie de báscula que colocamos en el suelo, para luego subirnos encima.

Una vez sobre ella (con un pie en cada mitad) hemos de hacer toda clase de movimientos: girar la pelvis, apoyar el peso sobre una pierna, arrodillarnos e incorporarnos rápidamente... La idea es que, a través de movimientos cada vez más complejos, superemos divertidas pruebas físicas y, casi sin darnos cuenta, pongamos en forma nuestro "body".

→ **UNA VEZ NOS PONEMOS ANTE EL JUEGO,** lo primero es crear un perfil para poder seguir nuestros progresos. Para ello introducimos nuestras características físicas básicas y elegimos a un personaje que nos represente (como era de esperar, será un







EL ASPECTO DE CADA PRUEBA es diferente, pero siempre es sencillo, para que cualquiera pueda entenderlo en seguida. Muchas veces los Miis son los protagonistas.



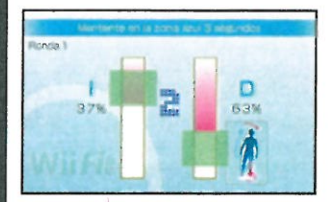
LOS ENTRENADORES nos ayudan en las pruebas de yoga y tonificación. Además, nos evalúan tras cada ejercicio.



LOS CONSEJOS sobre nuestra condición física y la forma de mejorarla son constantes a lo largo de todo el juego.

5 MINUTOS DE GLORIA

La práctica diaria es el verdadero corazón del juego. Con apenas diez minutos podemos realizar los ejercicios necesarios para cumplir el plan que hayamos establecido y tomar nota de todos nuestros progresos.



LOS EJERCICIOS diarios son sencillos y suelen basarse en el centro de gravedad. Se asignan de acuerdo a nuestro plan.



TRAS LA SESIÓN se nos da la "edad Wii Fit" (si es superior a nuestra edad real, es mala) y el índice de masa corporal.



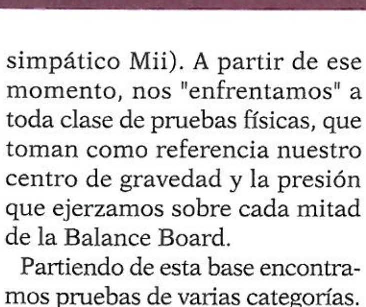


CREA UN PERFIL

Para practicar a diario y mejorar hemos de hacernos una ficha:

1. **EN LA PRIMERA SESIÓN** tenemos que indicar nuestro peso, edad y altura. También hacemos una prueba simple de equilibrio para "calentar".
2. **EN EL CALENDARIO** podemos ver todos los días en que nos hemos ejercitado y la fecha tope para cumplir nuestro objetivo.
3. **EL LA GRÁFICA** de progresos vemos cómo cambia nuestra masa corporal. Podemos compararla con la de nuestros amigos.





simpático Mii). A partir de ese momento, nos "enfrentamos" a toda clase de pruebas físicas, que toman como referencia nuestro centro de gravedad y la presión que ejerzamos sobre cada mitad de la Balance Board.

Partiendo de esta base encontramos pruebas de varias categorías. Por un lado están las que miden nuestro índice de masa corporal (lo que pesamos en relación a lo que medimos y a nuestra edad) y la "edad física" que aparentamos, llamada aquí edad Wii Fit. Por otro, el grueso del juego: pequeñas pruebas que podemos jugar en el orden que queramos y que se basan en cuatro grandes "áreas temáticas": yoga, tonificación, aerobic y equilibrio.

➔ LAS PRIMERAS PRUEBAS, que se encuentran dentro de la categoría "test físico", son seleccionadas por el juego en fun-

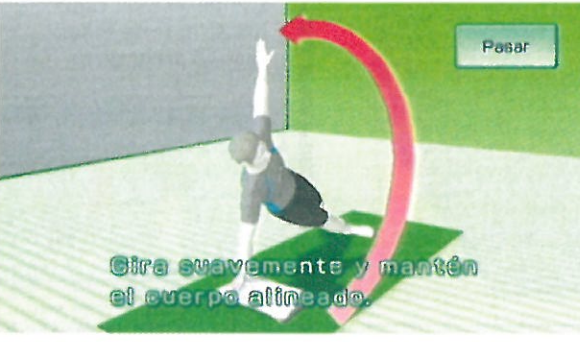
BALANCE BOARD ➔

ESTE PERIFÉRICO es la base de todo el juego. Como veis, su tamaño es similar al de una báscula normal. Subiéndonos en esta tabla haremos la gran mayoría de los ejercicios.

TONIFICACIÓN

Son, sin duda, las pruebas más cansadas de todas, pero también las que más sirven para mejorar nuestra condición física. Cada prueba se centra en la potenciación de una parte concreta del cuerpo, como explica el monitor que nos ayuda en ellas. Son ejercicios "clásicos" de gimnasio, como las flexiones o abdominales. Mantener el ritmo es muy importante.





SEGUIR EL RITMO de cada ejercicio es importante. La voz del entrenador y los pitidos nos sirven de guía, por si no podemos mirar.

PARA MEDIR NUESTRA ACTUACIÓN, el juego se basa en el centro de gravedad, que vemos en la ventana derecha.

AEROBIC

Aunque el aspecto de estas pruebas resulta muy simpático, algunas de ellas os van a hacer sudar bastante. A diferencia de las otras categorías, aquí todas las pruebas duran bastante (unos 3 minutos o más), pues se trata de "poner en marcha" nuestro corazón de forma constante durante un rato, por medio de movimientos mecánicos constantes. Algunas de las pruebas más divertidas están aquí, como es el caso del Hula-Hoop o el step.





EL STEP es una prueba muy graciosa, que nos obliga a movernos encima de la Balance Board, pero también alrededor de ella.

EL FOOTING A DOS permite que dos personas jueguen a la vez, pues no usa la Balance Board, sino el Wiimote. Es una prueba muy larga.

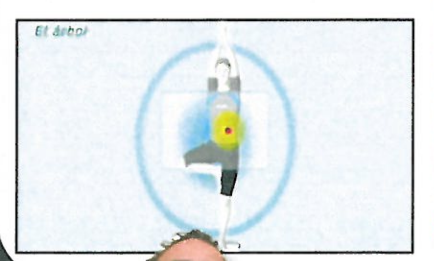
ción del objetivo que nos hayamos planteado. Por ejemplo, podemos indicar que queremos perder un kilo en dos semanas. De acuerdo a ese plan, «Wii Fit» nos prepara un calendario que hemos de intentar cumplir. Si lo conseguimos demasiado pronto, la "mascota báscula" que sale en pantalla nos dirá que se preocupa porque forzamos demasiado nuestra salud... Así pues, se trata de realizar pruebas sencillas, que apenas nos llevan 5 ó 10 minutos cada día, para "tomar el pulso" a nuestra condición física.

→ EN LA CATEGORÍA "EJERCICIOS" encontramos las otras pruebas que os decíamos: yoga, aerobic, equilibrio y tonificación. Hay 48 de estos ejercicios, que liberamos poco a poco: al jugar varios minutos, al completar pruebas previas, etc. Todos estos ejercicios son "voluntarios" y podemos completarlos en el orden que queramos. Al acabar uno recibimos una puntuación (el tiempo, la distancia o lo que puntúe ese juego en concreto), que nos pica para batir récords.

→ EL ASPECTO GRÁFICO ES MUY SIMPLE a propósito, para que cualquiera se oriente (los niños pueden jugar también, pero como crecen más a menudo, hay que ir ajustando su altura para

YOGA

Estas pruebas buscan la potenciación de la flexibilidad y la relajación del cuerpo, pero no creáis por eso que son pruebas sencillas. Las poses más avanzadas pueden estar al alcance de muy pocos jugadores (las que vienen por defecto, en cambio, son más asequibles), así que haced siempre lo que diga el monitor. En todas las poses tenemos que aprender a respirar correctamente.



LOS MOVIMIENTOS de esta categoría son más lentos. Lo importante es mantener posturas complejas y respirar bien durante un largo periodo de tiempo.

EQUILIBRIO

Estos juegos son más desenfadados y no "miden" ninguna faceta en especial del cuerpo (si bien incluyen top de puntuaciones). La clave en todas ellas está en guardar el equilibrio justo: bascular a un lado con precisión, mantener un cierto grado de inclinación... Como casi todas son bastante cortas, suelen "picar" para batir las puntuaciones.



EL ESQUÍ tiene varias modalidades distintas. Os garantizamos que el salto os va a enganchar hasta que consigáis una marca grande.



LOS MINIJUEGOS MÁS AVANZADOS son muy cómicos, pero a la vez suponen todo un reto: hay que controlar a la perfección el equilibrio.

que estén "calibrados"). Lógicamente, el juego nunca podrá sustituir a un gimnasio o un instructor de verdad, pero como complemento a nuestro "fitness" es una propuesta completa y divertida, que nos ayuda a mejorar nuestra condición física.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA ORIGINALIDAD** del planteamiento y el periférico, aptos para cualquier tipo de público.
- **ES ÚTIL A LARGO PLAZO**, gracias al periférico y a la revisión constante de nuestro progreso.

lo peor

- **SE PUEDE HACER TRAMPAS** en ciertos ejercicios, aunque así no tiene gracia ponernos a prueba...
- **EL PARECIDO ENTRE ALGUNOS MINIJUEGOS.** Puestos a pedir, cuantas más pruebas, mejor.

alternativas

La opción más clara es el propio **«Wii Sports»**, que es muy similar en el planteamiento, pero no resulta tan completo. Si buscáis entrenamiento, pero mental, probad con **«Big Brain Academy»**, un título bastante divertido. Ahora bien, si lo que queréis es quemar calorías, acaba de salir **«Dancing Stage Hottest Party»**, centrado en el baile.

GRÁFICOS Las pruebas son algo simplonas en este sentido. El interfaz es intuitivo en todo momento y eso es importante en un juego así. 69

SONIDO Destacan las voces en castellano de los monitores por encima de una música que, aunque sencilla, se hace bastante simpática. 82

DURACIÓN Es un juego extraño, pues se basa en jugar poco cada día, pero hacerlo durante muuuchas semanas para disfrutarlo a tope. 94

DIVERSIÓN La detección de peso funciona de maravilla. Unas pruebas son más divertidas que otras, pero siempre es gracioso jugar con el cuerpo. 87

PUNTUACIÓN FINAL 87

valoración

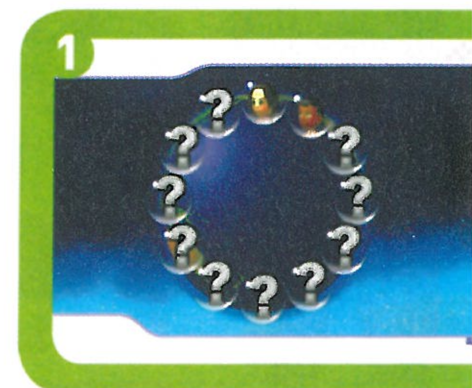
Este es un título que recompensa a largo plazo, tanto por la mejoría física, como por la creciente cantidad de pruebas que liberamos. Está claro que es un juego pensado para el gran público, así que no esperéis un título "hardcore" ni de gráficos de lujo. Ahora bien, si lo veis como un compendio de pequeñas pruebas (ojo, las más avanzadas son dificilillas) y un extra para vuestro cuidado físico, seguro que lo vais a disfrutar un montón. Uno de esos juegos que marcan la diferencia en la consola Wii.

■ VELOCIDAD ■ NINTENDO ■ 1 - 12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (incluye volante) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3+

CORRE, SALTA Y DERRAPA hasta la meta con Mario y sus colegas. Vuelven su carreras de karts con más locuras que nunca, ya sea en solitario o con amigos y rivales de todo el planeta.

¡BIGOTES Y MINITURBOS!

MARIO KART Wii



Ni "tunea" vehículos, ni le rodean chicas despampanantes (bueno, Peach no está mal), pero Mario sigue siendo todo un as de la velocidad. Y ahora todo el planeta va a saber lo bien que lo controlamos.

■ **CORRER CON LOS KARTS DE MARIO Y COMPAÑÍA** ha sido una experiencia tronchante desde el estreno de esta saga hace ya 15 años, y era una cuestión de tiempo que saliera un nuevo «Mario Kart» para una consola tan popular como Wii. El planteamiento es el de siempre: montados en nuestros extraños vehículos, hemos de llegar a la meta antes que los rivales. Y si para ello hay que empujarles o ponerles obstáculos, pues se hace. Precisamente ahí está la gracia: lanzar caparazones y plátanos a los demás o adelantarlos aprovechando su rebufo antes de la meta continúa siendo una fuente inagotable de cachondeo.

→ LOS MODOS ALCANZAN UNA CIFRA RÉCORD. Entre las opciones para un jugador, el modo Grand Prix incluye las típicas cilindradas: 50, 100 y 150 cc. En cada una tenemos las mismas 8 copas, aunque sólo hay 4 al principio. Al ir ganando trofeos liberamos nuevos vehículos y corredores. Después está el Contrarreloj, en el que podemos competir contra el mejor tiempo de un rival ficticio o, simplemente, intentar mejorar nuestra marca. En este caso no hay ítems, salvo tres turbos que tenemos a la salida. El modo Carrera VS sirve para echar carreras sueltas, individuales o en equipo,






SABER ADELANTAR a los rivales es tan importante como usar los items a tiempo. Además, es importante conocer los circuitos, que están llenos de trampas y atajos.



COGER EL REBUFO sigue siendo un gran truco para ganar posiciones, aunque las motos no lo aprovechan tanto.



EL MODO BATALLA tiene circuitos especiales y se basa en tirar trampas para explotar globos rivales o robar monedas.

DOS O CUATRO RUEDAS

Las motos son una de las novedades más llamativas de esta versión. A efectos prácticos las diferencias se encuentran en un par de detalles. Hay muchos modelos en cada categoría pero, a grandes rasgos, estas son sus prestaciones:



LOS KARTS son más fiables y aprovechan los miniturbos durante más tiempo, aunque su velocidad punta es menor.



LAS MOTOS hacen caballitos y aceleran antes, pero son menos estables (en especial cuando hemos de tomar las curvas).







LA VUELTA AL MUNDO EN KART

Mirad las opciones que hay en Internet:

1. **EL CANAL CWF** es para competir contra hasta 12 jugadores, en carreras sueltas, copas o batallas. Pueden jugar 2 por consola.
2. **EN EL CANAL MARIO KART** podemos consultar si hay amigos online o ver el estado de otros jugadores del planeta.
3. **FANTASMAS:** vemos los mejores tiempos de gente de todo el mundo e intentamos batirlos.

y por último, en el modo Batalla competimos para explotar globos del rival o ganar monedas.

→ EL MULTIJUGADOR ES LA PARTE MÁS DIVERTIDA. En una misma consola pueden competir 4 amigos dentro de los modos Versus o Batalla. Esto ya es divertidísimo, pero la revolución llega con el online. En la opción "CWF de Nintendo" nos conectamos a Internet para buscar amigos o rivales de toda la Tierra. Hasta 12 jugadores pueden "picarse" en carreras, batallas o copas (en cualquier caso, pueden jugar 2 por consola). Pero eso no es todo. En el Canal Mario Kart podemos consultar la lista de amigos, competir con sus tiempos o batir los récords de gente de todo

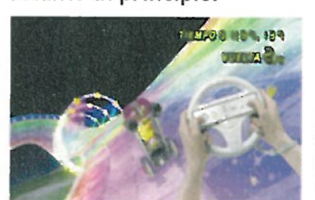


WALUIGI →

MONTADO EN SU MOTO, este "tipo duro" promete dar caña al igual que los otros corredores. Estos vehículos son toda una novedad, pero veréis que no se diferencian demasiado de los karts.

CONTROL A TU MANERA

Hay tres esquemas de manejo diferentes, que dependen del mando. Tranquilos, cualquier opción es igual de cómoda, aunque quizá os cueste un poco pillar el truco al volante al principio.



VOLANTE. Lo inclinamos a los lados para girar. Los ítems se usan al pulsar la cruceta, el botón 2 acelera y B derrapa.



WiiMOTE + NUNCHAKO. Los giros se controlan con el stick. El botón A acelera, B derrapa y Z activa el ítem que tengamos.



MANDO GAMECUBE. El sistema de control clásico. L activa el ítem y R sirve para derrapar.



LOS MiiS que queramos parecen tanto como "relleno" en los escenarios como personajes controlables. ¡Corre, Bartolo!



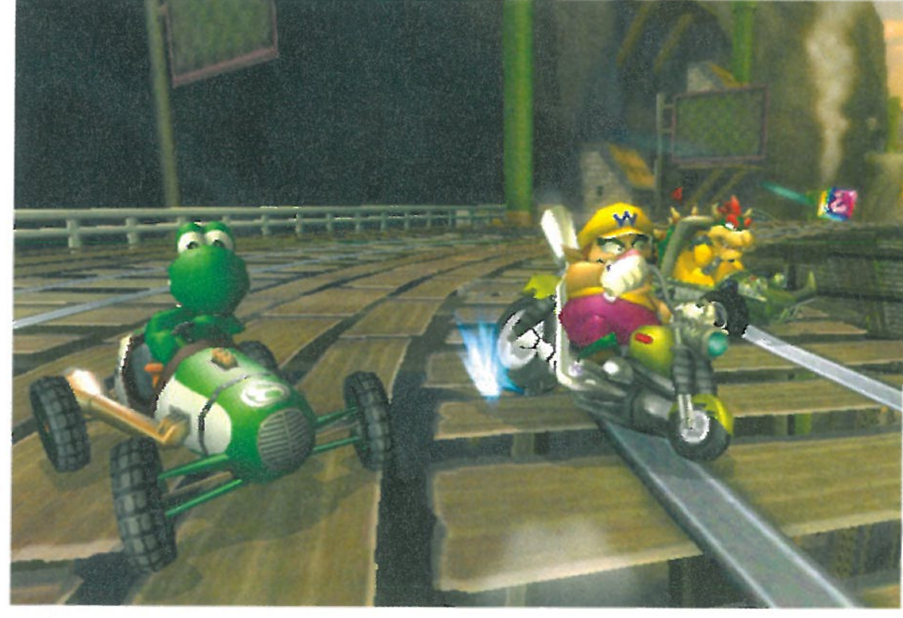
MIRAR HACIA ATRÁS es una nueva posibilidad que viene muy bien para esquivar las trampas de los perseguidores.



PANTALLA PARTIDA. Dos amigos pueden jugar a la vez en partidas online. Si la carrera es local, el tope es cuatro.



LAS PIRUETAS nos proporcionan valiosos miniturbos. El movimiento varía según la forma en que agitemos el Wiimote.



LA CILINDRADA y el tamaño de los personajes determinan qué vehículos usa cada uno. Se puede liberar la opción de usar cualquier vehículo.

VOLANTE

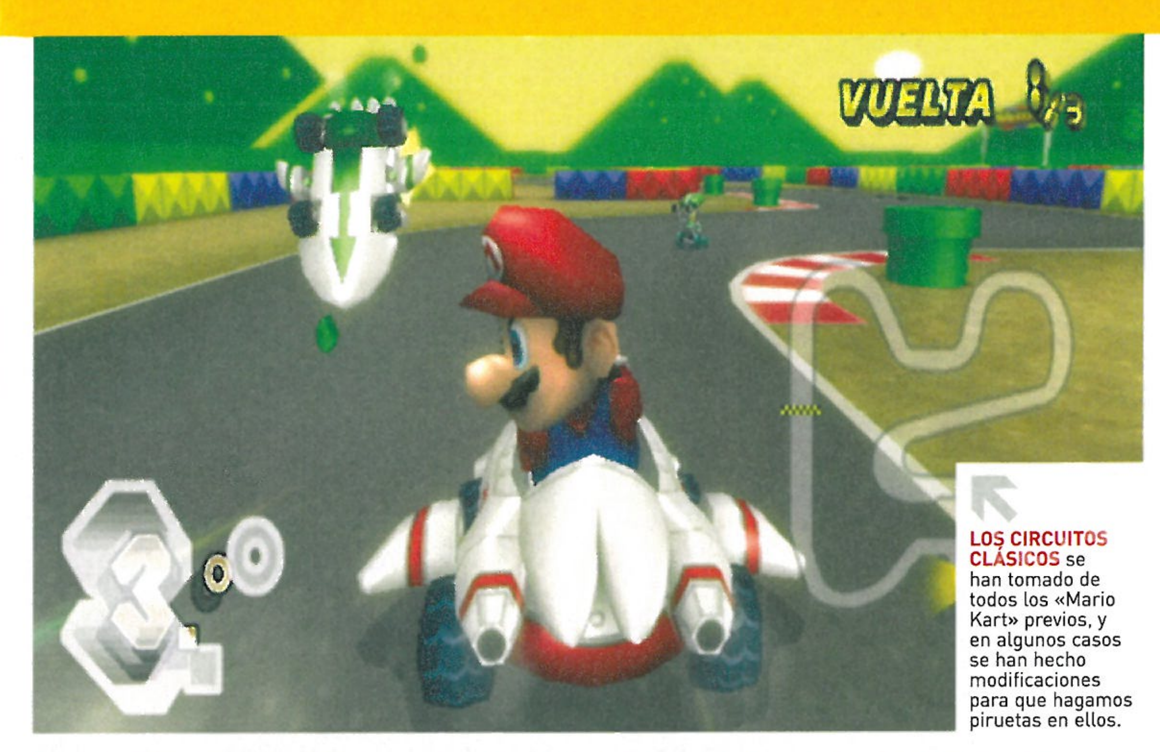
El Wii Wheel convierte nuestro Wiimote en un volante muy sencillo de manejar. Al dominarlo, sentiréis más a fondo todas las carreras.

el mundo: el que tenga la marca más cercana a la nuestra, los 10 mejores del planeta, o directamente el "number one".

LA LISTA DE CORREDORES SE HA RENOVADO. Mario, Peach o Donkey siguen ahí, pero se han añadido otros muy interesantes: Bebé Peach, nuestro Mii o Estela son algunos recién llegados al plantel de 18 personajes. Los circuitos incluyen 16 clásicos (van desde los juegos de SNES hasta los de DS) y 16 nuevos de lo más espectaculares. Y también podemos escoger entre usar el mando clásico, con Wiimote y nunchako o con el Wii Wheel, el sencillo volante que viene con el juego.

EN CARRERA PODEMOS USAR ÍTEMS Y TRUCOS para ganar "miniturbos". Vuelven los derrapes, pero esta vez también hay acrobacias: si agitamos el mando





LOS CIRCUITOS CLÁSICOS se han tomado de todos los «Mario Kart» previos, y en algunos casos se han hecho modificaciones para que hagamos piruetas en ellos.





■ EL ONLINE Y EL VOLANTE SE UNEN A LOS GENIALES INGREDIENTES DE LA SAGA ■



DE LOS NUEVOS CIRCUITOS, algunos se parecen a otros vistos, pero los hay novedosos, como la Mina de Wario (izq.) y sus pendientes o el Centro Cocotero (der.), donde los Miis se cruzan en el camino.

LLUVIA DE OBJETOS

Entre los items que podemos utilizar durante la partida están todos los que ya disfrutamos en el estupendo «Mario Kart DS» (¡sí, amigos, concha azul incluida!), a excepción del Fantasma. Además de todos estos, se han incluido tres nuevos que resultan de lo más graciosos. A continuación tenéis los recién llegados.



EL SUPERCHAMPIÑÓN os hace crecer, lo que sirve para ir más rápido y aplastar a los rivales. Bastante breve, pero intenso.



EL BOTÓN POW hace temblar a todos los rivales del escenario a la vez, a no ser que se encuentren en mitad de un salto.



LA NUBE es una "patata caliente" que pasamos a quien toquemos. Tras unos segundos, lanza un rayo que empequeñece.

en un salto, el corredor hace una pirueta que nos da un miniturbo. Para rematar, podemos escoger entre correr con karts... ¡o motos! Los primeros son más estables y las segundas aceleran más (al levantar el mando hacemos caballitos que dan velocidad). El tipo de vehículo depende de la cilindrada que escojamos. En cualquier caso, lo que es seguro es que si os apuntáis a estas locas carreras os lo vais a pasar genial.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS OPCIONES** para jugar, con un gran modo online y una enorme selección de personajes y vehículos.

■ **EL DESENFADO** de las carreras, donde a cada segundo hay trampas, saltos imposibles y "gags".

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS** son muy simpáticos, pero los personajes tienen modelos un tanto sencillos.

■ **A VECES HAY CAÍDAS EN EL ONLINE**, pero es más un problema de routers que del servidor.

alternativas

Con un estilo de juego arcade y desenfadado está **«Excite Truck»**, que es bastante menos completo y no tiene online. Si buscáis carreras más serias, está el apañado **«Need for Speed ProStreet»**. Para los fans del Mario deportivo existen **«Mario Strikers»** y **«Mario & Sonic»**. ¡Ah! Y podéis descargar **«Mario Kart 64»** en la Consola Virtual.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios son coloridos y completos, pero los personajes son bastante menos detallados que en «Mario Kart DD» de GameCube. **82**

■ **SONIDO** Música "funky" y marchosa, que acompaña a las típicas voces de los héroes de Nintendo (se han incluido algunas nuevas). **86**

■ **DURACIÓN** Con las opciones online, los 32 circuitos y todos los extras podéis correr, como mínimo, hasta que llegue el próximo «Mario Kart». **94**

■ **DIVERSIÓN** Hay más objetos, trucos y extras que nunca. Competir a través de Internet con otros jugones supone la diversión definitiva. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 91

valoración

La adaptación de la saga a Wii recoge todo lo bueno ya conocido y añade varios extras. Algunos, como las motos o las piruetas, nos parecen un tanto intrascendentes, si bien hacen la experiencia aún más completa de lo que ya era. Lo verdaderamente rompedor son las nuevas opciones online, que ponen la tensión y las risas en cada partida y multiplican la vida del juego. En resumen, un juego de carreras divertidísimo y completo, que aprovecha todas las facetas de Wii. Ideal para picarse con los amigos.

■ ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 18+



LA MITOLOGÍA NÓRDICA está en plena guerra y nosotros debemos apoyar a los dioses. Bárbaros y dragones unidos contra el inframundo.

FORJANDO UNA LEYENDA

Reconquistar Midgard no es tarea fácil. En cada isla debemos cumplir varias misiones antes de atacar la fortaleza principal:

1. RECLUTAR SOLDADOS es una de nuestras misiones principales. Algunos os exigirán objetivos secundarios para convertirse en aliados. Aunad fuerzas.
2. LOS DRAGONES pueden ser invocados tras recuperar runas. Aquí es donde llegan las zonas de exploración e infiltración.
3. LAS BATALLAS FINALES le ponen la guinda a cada episodio. Los dragones dejan vía libre para llegar a los chamanes y reconquistar la fortaleza.

UNA AVENTURA BÁRBARA

VIKING: BATTLE FOR ASGARD

La historia de un mortal "repartiendo leña" por orden de sus dioses no es nada nueva, pero por primera vez nos convertimos en un feroz vikingo para evitar el Ragnarok.

SKARIN

Resucitado por la diosa Freya, tiene la difícil misión de acabar con las hordas demoníacas que asolan el reino de Midgard. Bruto como él sólo.

■ **EL MUNDO ANTIGUO SE DERRUMBA.** Las fuerzas vikingas han perdido a sus líderes a manos de un ejército de demonios, y sólo nosotros podemos devolverles la libertad. Para ello recurrimos a Skarin, un guerrero con una gran destreza en el combate cuerpo a cuerpo (con la espada y el hacha doble) y habilidad para dirigir tropas.

El juego está dividido en tres islas en las que hay que conquistar la fortaleza enemiga. Para ello debemos reunir a los soldados suficientes e invocar dragones que nos ayuden en la batalla. Todo en tercera persona y en un entorno abierto donde grandes dosis de acción se alternan con la exploración y un poco de sigilo (con bastante libertad para elegir el orden y el modo en el que avanzar). Al final de cada episodio se libra un enfrentamiento masivo donde se reúnen todas las tropas. Entonces opciones como elegir el flanco a atacar o dirigir el "apoyo aéreo" le dan cierto aire estratégico.

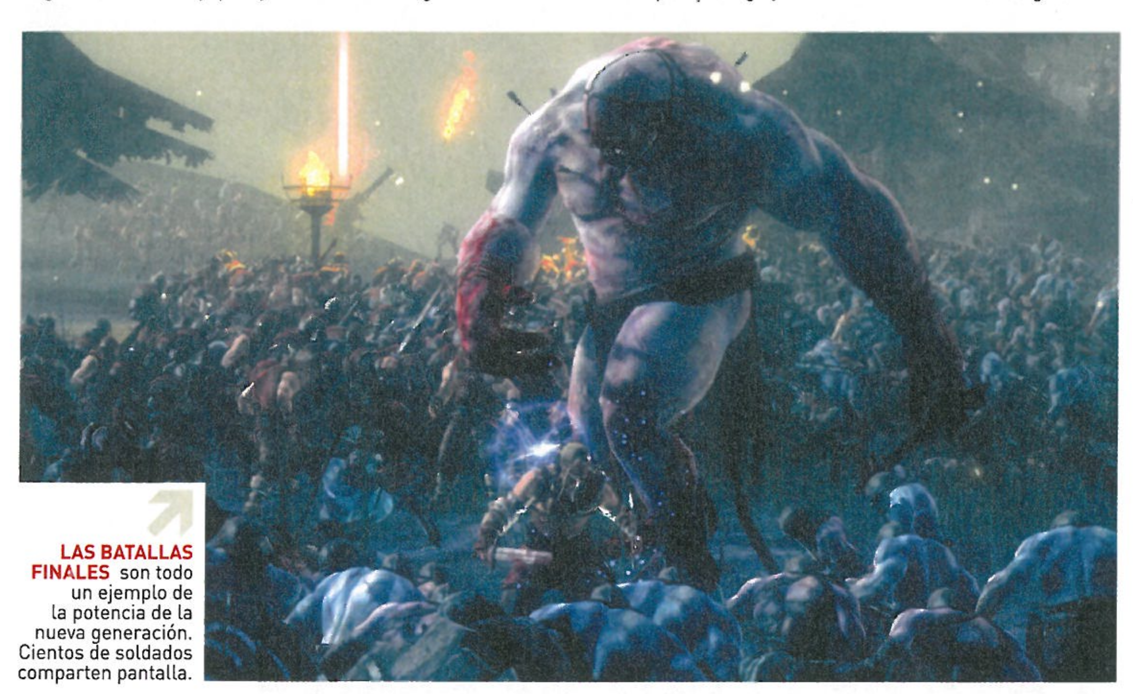
→ **LOS COMBATES MASIVOS SON ESPECTACULARES,** con cientos de soldados rugiendo en pantalla sin apenas ralentizaciones. Estos alardes visuales se completan con una gran profundidad de escenarios (bastante grandes y sin tiempos de carga), excelente colorido y algunos efectos muy conseguidos, como el agua o la



LOS CHAMANES son el objetivo final de cada episodio. Para llegar hasta ellos hay que ayudarse de los dragones.



LOS ESCENARIOS muestran una profundidad sorprendente, sin tiempos de carga y con efectos de lo más conseguidos.



LAS BATALLAS FINALES son todo un ejemplo de la potencia de la nueva generación. Cientos de soldados comparten pantalla.





ACCIÓN VIKINGA

Las posibilidades de Skarin y su mundo nórdico se acercan a un concepto de juego visto en «Assassin's Creed» o «GTA». Un mundo abierto con muchas posibilidades:



MEJORAMOS ARMAS gracias al poder del rayo, el fuego y el hielo. Recoged orbes rojos.



LOS "FATALITIES" nos permiten asistir a escenas de lo más espectaculares. Muy salvajes.



LOS PORTALES son la vía más rápida para viajar en las islas. Cuantos más encontréis, mejor.



EL MAPA nos permite fijar objetivos y ver el estado de las misiones. Útil al cien por cien.

lluvia. Sin embargo, donde «Viking» realmente destaca es en su sistema de combate, muy divertido por su gran variedad de combos y una brutalidad que, más allá de inundarnos con litros y litros de "ketchup", hace más fuerte a nuestro personaje. Si se hubiesen pulido aspectos como la duración (sólo tres islas) y el componente táctico (que se limita a órdenes muy básicas), estaríamos ante un «GTA» de la mitología nórdica.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS COMBOS**, salvajes y espectaculares, y a la vez muy variados y divertidos de ejecutar.
- **LOS GRÁFICOS**, todo un alarde de profundidad, colorido y diseño. Atención a los combates finales.

lo peor

- **LA DURACIÓN** no es muy alta. Echamos en falta más islas y objetivos secundarios. No hay online.
- **LA ESTRATEGIA** se demuestra intrascendente en el transcurso del juego. Sus opciones son muy básicas.

alternativas

El juego de Sega nos recuerda, aunque superándolos en todos sus aspectos, a títulos como **«Bladestorm»** o **«Dynasty Warriors 6»**. Su mundo abierto y misiones secundarias bien podrían pertenecer a un **«Assassin's Creed»** mitológico, mientras que los combates y su salvajismo a escena son más propios de **«Beowulf»** o **«Conan»**.

- **GRÁFICOS** Escenarios que se pierden en la lejanía, efectos bien recreados como el agua... Y como postre, combates masivos espectaculares. **90**
- **SONIDO** Las melodías brillan por su ausencia, aunque los efectos de sonido son contundentes y el doblaje es más que digno. **84**
- **DURACIÓN** Tres islas de duración bastante limitada (unas 15 horas). No es muy rejugable, así que saboread cada misión como si fuera la última. **80**
- **DIVERSIÓN** Los combates nos mantienen pegado al mando y la curva de dificultad está muy bien ajustada. La exploración se hace pesada. **86**

PUNTUACIÓN FINAL 86

valoración

«Viking» es un juego de luces y sombras. Su espectacular apartado gráfico (con apenas ralentizaciones a pesar de presentar las batallas más multitudinarias jamás vistas en next-gen) y sus combates repletos de diversión y espectacularidad (no apta para todos los públicos) "conviven" con un ritmo de juego que flojea en la exploración y el componente estratega. Aún así, se disfruta bastante bien y sabe trasladar toda la emoción de la batalla. Un buen juego que podría haber dado más de sí.

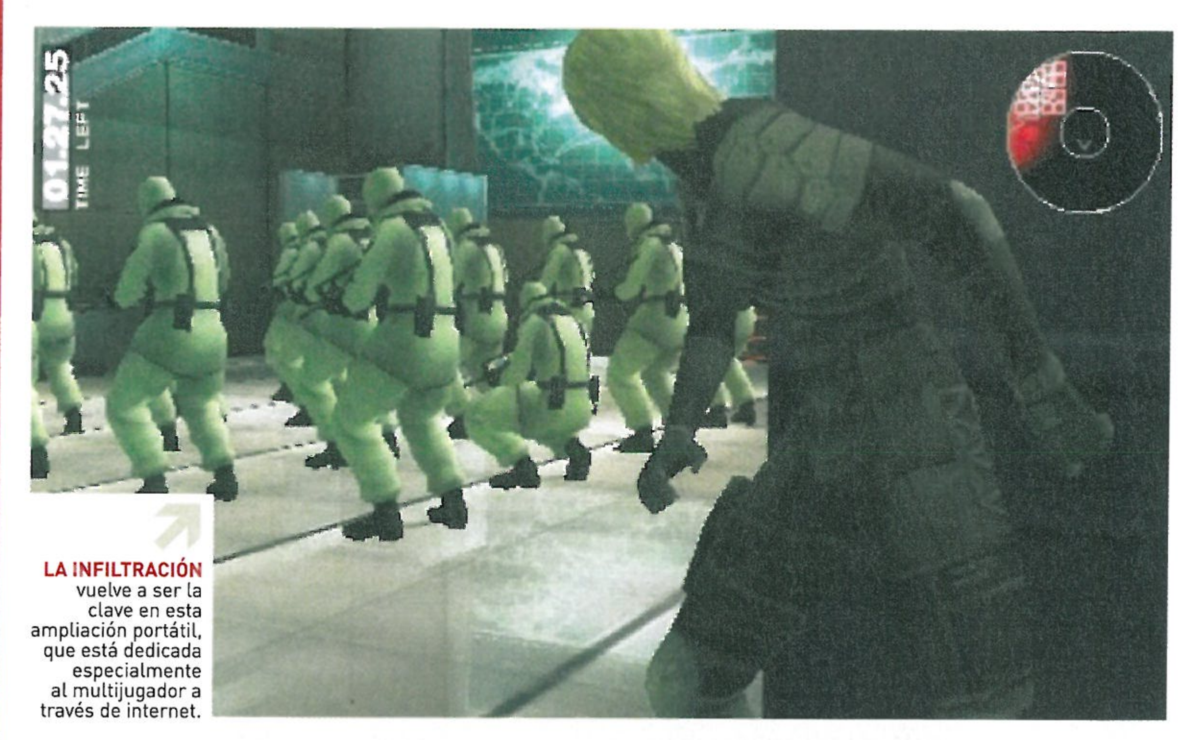
■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ 1 - 6 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 19,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+



DIRIGE TU EJÉRCITO

Como en «Portable Ops», la principal novedad de esta entrega está en la posibilidad de dirigir a un ejército al que debemos reclutar previamente:

1. **NOS INFILTRAMOS** en una serie de niveles aleatorios utilizando los recursos propios de esta saga, desde pegarnos a las paredes o usar la tecnología más avanzada a ocultarnos dentro de una caja de cartón.
2. **PARA RECLUTAR A UN NUEVO SOLDADO** tenemos que dejarle inconsciente y arrastrarle hasta nuestro camión. Después de un par de misiones, le "lavamos el cerebro" para que se una a nuestro grupo.
3. **PODEMOS GESTIONAR NUESTRAS UNIDADES**, decidir qué equipo lleva cada uno de nuestros soldados, dedicar a nuestros hombres a investigar para conseguir medicinas, alimentos o mejoras técnicas. ¡Posibilidades sin fin!



LA INFILTRACIÓN vuelve a ser la clave en esta ampliación portátil, que está dedicada especialmente al multijugador a través de internet.





LOS NUEVOS PERSONAJES y escenarios multiplican las posibilidades del modo online. Entre las principales incorporaciones está el Solid Snake "anciano" de «MGS 4».

LA RED SE LLENA DE ESPÍAS

MGS PORTABLE OPS PLUS

Snake se quedó con ganas después de superar «Portable Ops». Por eso se ha enfrascado en una nueva misión, multijugador y online.

■ **IGUAL QUE LOS «METAL GEAR» ANTERIORES,** el sensacional «Portable Ops» (recibió un 94 en nuestro análisis) se completa, casi un año después de su lanzamiento, con una serie de niveles y modos de juego extra. En este caso se trata de un UMD que conserva el desarrollo original (una mezcla de acción e infiltración que nos permite reclutar a nuestros propios soldados), aunque carece de un modo historia. En su lugar aparece una sucesión de niveles aleatorios que nos servirán para familiarizarnos con el control, reclutar hombres (con incorporaciones como Raiden y Old Snake, de «MGS 4») y ganar experiencia.

➔ **CUANDO ESTEMOS LISTOS PARA JUGAR ONLINE,** podemos competir con 5 amigos en modos clásicos, como "deathmatch", batalla por equipos o guerra de banderas, y uno nuevo llamado galería de tiro, que premia nuestra puntería. Estos modos cuentan con nuevos escenarios y con el aliciente de "apostar" nuestros soldados contra otros jugadores.

¿Merece la pena? Claro que sí, ya que «Portable Ops Plus» disfruta del gran apartado técnico del original y tiene un precio reducido. Aunque debéis tener claro que no tiene sentido si no os dedicáis al multijugador.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	94
■ SONIDO	82
■ DURACIÓN	80
■ DIVERSIÓN	83

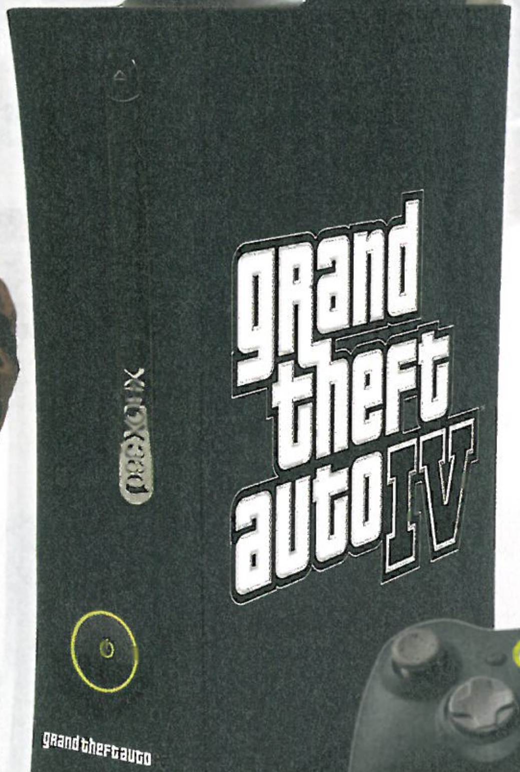
Valoración Una gran ampliación para quienes se hayan pasado el primer juego y quieran sacarle el máximo partido al modo multijugador, pero en caso contrario sabed que se queda un poco corto.

PUNTUACIÓN FINAL 83

Concurso



Participa en el sorteo de una consola Xbox 360 Elite con el logo de Grand Theft Auto IV.



"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Santiago de Compostela, 94. 28035-MADRID

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de mayo de 2008.

Visita Liberty City, vive la experiencia Grand Theft Auto IV en Xbox 360, y juega al multijugador GTA IV en Xbox LIVE con tus amigos.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 7654** desde tu móvil poniendo la **palabra gtahc** seguida de un espacio y a continuación tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

■ FÚTBOL ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+



EL MEJOR TORNEO DE EUROPA ya está listo para comenzar en nuestra consola. Todas las selecciones, los mejores jugadores y además, en HD.

YA SOMOS EUROPEOS

Las mejores selecciones de Europa se cuelan en nuestra consola gracias a un juego que ofrece multitud de posibilidades:

1. **SEIS MODOS DE JUEGO:** partidos rápidos, fase de clasificación, modo carrera, partidos online... tenemos todo lo necesario para no aburrirnos en ningún momento.
2. **UN ACABADO TÉCNICO** que quita el hipo: gráficos impresionantes y un apartado sonoro digno del mejor partido televisado. Javier Lalaguna y Pepe Domingo Castaño son la mejor guinda para este pastel futbolístico.
3. **CLASIFICA A TU SELECCIÓN.** Si tu equipo favorito no ha logrado el pase a la Eurocopa, puedes cambiar el rumbo del torneo clasificando a tu selección favorita en las rondas previas.

¡AQUÍ PASAMOS DE CUARTOS!

UEFA EURO 2008

Dicen que todo forofo lleva un seleccionador dentro, y ahora tenemos la posibilidad de sacarlo y llevar a "la roja" hasta el título.



FERNANDO TORRES

El "Niño", o "The Kid" como le llaman ahora en Inglaterra, no podía faltar en el juego. ¿Marcará tantos goles como en la Premier?

■ **EN JUNIO COMIENZA LA EUROCOPA,** pero para entonces nosotros ya habremos disputado unos cuantos partidos gracias a este juego, que incluye más de 50 selecciones y nos permite recrear el torneo desde la ronda de clasificación hasta la fase final. Además, el realismo de los partidos es tal que parece que estemos en mitad de un estadio.

«UEFA Euro 08» nos plantea seis modos de juego. Además de la típica opción de partido rápido, tenemos los modos "Conviértete en Profesional" y "El Torneo", en el que disputamos la Eurocopa propiamente dicha, con los 16 equipos ya clasificados. No podemos hacer directamente la lista, pero nos dan una plantilla de 25 jugadores... y sí, Raúl está en España. Por su parte, el modo "Capitanea tu selección" nos propone el reto de comenzar nuestra carrera como jugador en la selecciones inferiores y, junto con otros tres compañeros, convertirnos en el capitán del equipo absoluto.

→EN EL MODO "HISTORIA DE LA CLASIFICACIÓN" podemos cambiar el curso de las rondas previas, algo que agradecerán los usuarios ingleses. Aquí jugamos retos definidos: por ejemplo, remontar un 2-1 en el minuto 80. Los dos últimos modos son online: "Copa





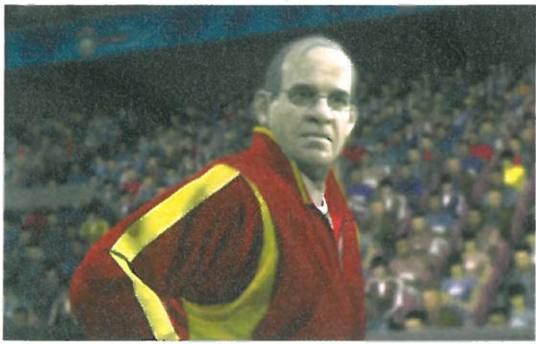
EL JUEGO ONLINE es muy fluido. al igual que ocurría con su "hermano mayor", «FIFA 08». Hay dos modos diferentes.



LAS SELECCIONES NO CLASIFICADAS, como Inglaterra, tienen una segunda oportunidad con este juego.



EL ASPECTO GRÁFICO es toda una pasada. Cargado de realismo, parece que estemos presenciando un partido por la tele.





ANTE TODO, MÁS CONTROL

«EURO 08» ha pulido algunas astillas que tenía «FIFA 08». En concreto, ha mejorado el sistema de pases haciéndolo más intuitivo y fluido; ha aumentado la IA de los jugadores, y el tiempo de respuesta de los futbolistas. En definitiva, que se apuesta más por la simulación y menos por el arcade a la hora de disputar los partidos.



EL TOQUE DE BALÓN está mucho mejor ajustado. Los pases son más precisos y los movimientos más reales.



LOS PARTIDOS son mucho más fluidos, y la inteligencia de los jugadores está más conseguida. Y eso se nota bastante...



PARA REDONDEAR, se nos muestran imágenes del banquillo, los entrenadores, los preparadores físicos...

Eliminatoria", y "Batalla de las Naciones", en el que debemos defender el honor de nuestro país.

Está claro que la base técnica es «FIFA 08», pero la IA de los jugadores ha mejorado, se ha suavizado el sistema de pàses (ahora es más preciso) y los comentarios corren a cargo de Javier Lalaguna y Pepe Domingo Castaño. Si os gusta el fútbol, no dejéis pasar la oportunidad de convertiros en los más grandes de Europa.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS 6 MODOS DE JUEGO.** Son todos largos y muy entretenidos. El juego online va como la seda.
- **EL ASPECTO TÉCNICO** es casi inmejorable. No se ha limitado meramente a imitar a «FIFA 08».

lo peor

- **ES SÓLO DE LA EUROCOPA,** por lo que se pierden muchos equipos, ligas y jugadores.
- **ALGUNOS JUGADORES,** los menos conocidos, tienen un parecido que sólo alcanza lo razonable.

alternativas

El género del deporte rey ofrece muchas alternativas entre las que elegir. Las más evidentes son el propio **«FIFA 08»**, muy similar a este técnicamente, y **«Pro Evolution Soccer 2008»**, que como siempre apuesta más por la simulación pura y dura. Ambas son alternativas de mucha calidad, y recogen todas las ligas, equipos y jugadores del mundo.

- **GRÁFICOS** Son lo que se espera de la nueva generación. Cargados de detalle y con una fluidez absoluta. En HD es impresionante. **92**
- **SONIDO** Tanto los comentarios de Lalaguna y Pepe Gomingo Castaño, como los efectos (los gritos, los cánticos), son una completa pasada. **91**
- **DURACIÓN** Tiene seis modos de juego (dos de ellos online), aunque el hecho de no poder disputar ligas le resta un poco de "longevidad". **90**
- **DIVERSIÓN** La propia de este tipo de juegos: no podréis dejar de jugar. Además, los piques con los amigos están asegurados. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 92

valoración

Es cierto que estamos ante un juego que refleja un torneo puntual, y que por ello se reducen mucho las posibilidades con respecto a equipos, ligas y jugadores. Sin embargo, «UEFA Euro 08» ha sabido compensar muy bien este "déficit" con la cantidad de modos de juego que incluye. Además, técnicamente es sobresaliente e incorpora mejoras palpables con respecto a «FIFA 08», al tiempo que mantiene su gran nivel técnico. Si le perdonáis que sea un juego sólo de la Eurocopa, no os podéis perder estos partidos.

MARIO JIMÉNEZ



■ SIMULADOR ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+



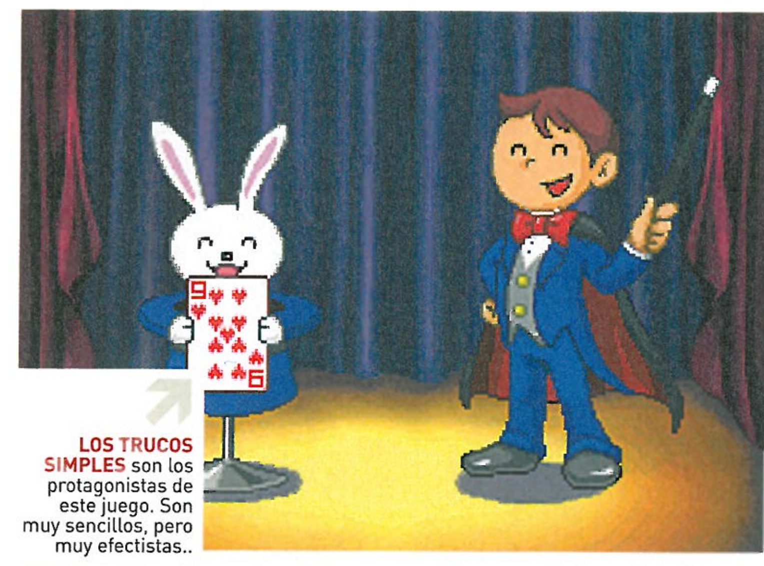
CON UN TOQUE DE LA VARITA

Para realizar los trucos, el juego cuenta con una serie de códigos y de "secretos".

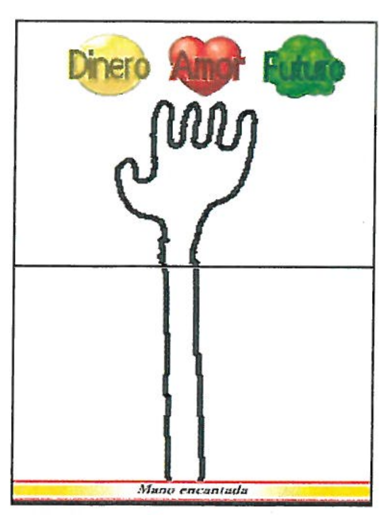
1. **CON LA BARAJA** podemos realizar más de una decena de trucos. Todos siguen el mismo patrón de desarrollo.

2. **LA PANTALLA TÁCTIL**, así como el "stylus" y el micrófono, juegan también un papel importante.

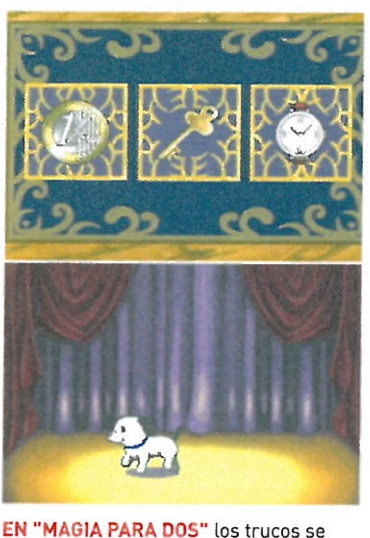
3. **EN EL MODO "VARIOS"** hay juegos que están más destinados al desarrollo de la lógica que al de la magia.



LOS TRUCOS SIMPLES son los protagonistas de este juego. Son muy sencillos, pero muy efectistas..



LA PANTALLA TÁCTIL es muy importante en la mayoría de los trucos.





EN "MAGIA PARA DOS" los trucos se orientan a la participación de alguien.



LA INTERACCIÓN con la consola es constante, ya sea con las cartas, hablando, soplando...

NADA POR AQUÍ, NADA POR ALLÁ

MAGIA EN ACCIÓN

Olvidaos de los típicos trucos con cartas o monedas. Con este juego dejaréis con la boca abierta a vuestros colegas... más ingenuos.

■ **PRACTICAR INGLÉS O MATEMÁTICAS** eran, hasta hoy, algunas de las cosas que podíamos hacer con nuestra DS. Sin embargo, a partir de ahora el mundo de la magia no tendrá ningún misterio para nosotros gracias a este juego. El desarrollo es similar al de los «Training»: practicando un poco cada día obtenemos puntos (con un tope al día) para desbloquear los 31 trucos de los que consta el título: por ejemplo, una cara que habla y adivina nuestra carta, o una bruja que lee la mente. Cada uno de ellos viene con su explicación (algunas un poco liosas) y consejos para la puesta en escena.

→ **EL JUEGO SE DIVIDE EN TRES PARTES:** "Magia para Uno", donde la DS se convierte en mago para sorprendernos; "Magia para Dos", en la que asumimos el papel de ilusionista para actuar delante de nuestro público; y "Varios", en la que encontramos juegos de lógica tipo "solitario". Además, incluye una baraja marcada de regalo.

Todo está orientado a un público joven, y su gran pega es que es muy corto. Es cierto que algunos trucos son muy efectistas (sobre todo los de adivinación de cartas), pero no van mucho más allá de la sorpresa inicial. A pesar de todo, los aficionados a la magia pasarán un buen rato con él.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	68
■ SONIDO	62
■ DURACIÓN	65
■ DIVERSIÓN	71

Valoración El juego resulta entretenido hasta que hemos desbloqueado todos los trucos, algo que se consigue en muy poco tiempo. Claramente indicado para los más pequeños.

PUNTUACIÓN FINAL 68

■ LUCHA ■ TOMY ■ 1-4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+







EL MODO HISTORIA

Este modo consiste en una serie de misiones enlazadas por la historia de la serie. Así funciona:

1. **EL TUTORIAL** nos sirve para familiarizarnos con el control de los personajes de la mano de Jiraiya.
2. **LAS SECUENCIAS**, compuestas por imágenes estáticas, van relatando la historia.
3. **LAS MISIONES** son muy variadas y nos proponen combates y retos de todo tipo.



TODA LA EMOCIÓN DE NARUTO nos espera en este juego de lucha, en el que nos vamos a encontrar a algunos de sus personajes más conocidos.

UN NINJA ALGO ESTANCADO

NARUTO: CLASH OF NINJA REVOLUTION

Ahora que disfrutamos con la segunda temporada de "Naruto" en TV, no hay nada como volver a la anterior... ¿o sí?

■ **NUESTRO ASPIRANTE A HOKAGE FAVORITO** se estrena en Wii con un juego de lucha que sigue las pautas marcadas por la entrega que vimos hace más de un año en GameCube. La trama vuelve a basarse en la primera temporada de la serie, y toma como punto de partida el examen de Chuunin.

Al principio del juego sólo contamos con 8 personajes disponibles, como Naruto, Jiraiya o Sakura, con los que podemos participar en 4 modos de juego distintos. Según superamos el modo Versus (compuesto por 10 combates sin argumento) obtenemos un nuevo personaje hasta completar un plantel de 20, mientras que si nos embarcamos en el modo historia, que está dividido en 19 misiones centradas en la historia de la serie, obtenemos recompensas como modos extra, vídeos o minijuegos.

➔ **EL SISTEMA DE CONTROL HA SIDO BIEN ADAPTADO** al estilo de Wii. Es posible usar el mando clásico, pero resulta mucho más divertido utilizar el tándem Wiimote-nunchako, que nos permite ejecutar de una manera muy sencilla y precisa un número elevadísimo de combos que convierten cada combate en una experiencia bastante divertida. Otra de

NARUTO ➔

Este aprendiz de ninja sueña con ser el Hokage de la Aldea Oculta de Konoha. Aptitudes no le faltan, pero le pierde ser tan gamberrete.

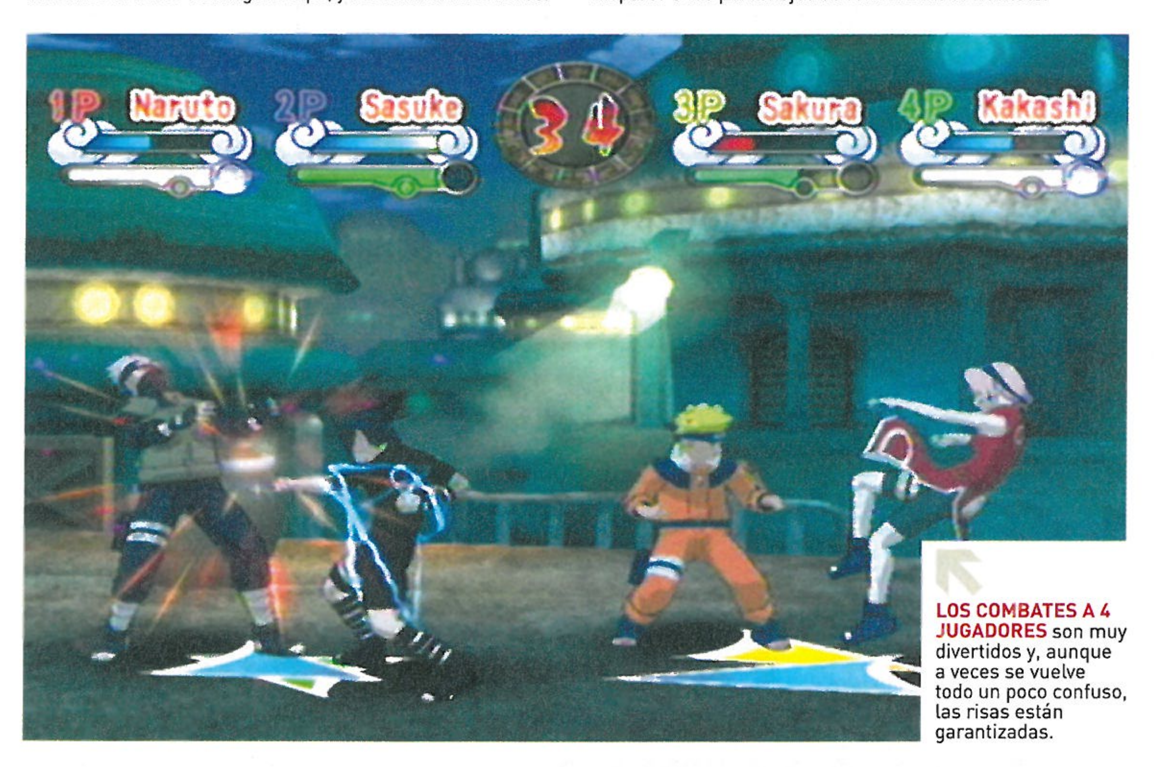




LOS ATAQUES ESPECIALES se pueden realizar cuando llenamos la barra de magia a tope, y resultan devastadores.



HAY 3 MINIJUEGOS muy sencillos: en este tenemos que disparar a los personajes de Naruto con el Wiimote.



LOS COMBATES A 4 JUGADORES son muy divertidos y, aunque a veces se vuelve todo un poco confuso, las risas están garantizadas.

PERSONAJES

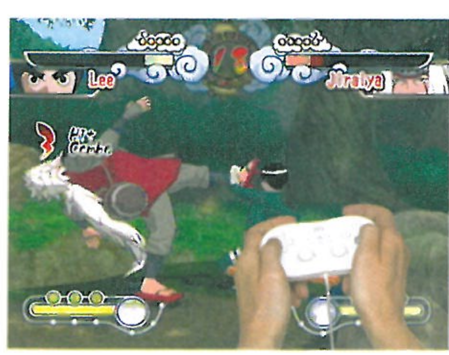
Una de las principales claves del enorme éxito que ha obtenido este Anime son sus personajes. Y es que "la fauna" que habita por el mundo de Naruto es de lo más variopinto y ninguno tiene desperdicio. Un ejemplo:



SAKURA: Al principio de la serie esta chica está locamente enamorada de Sasuke y no soporta a Naruto. Aunque con el tiempo las cosas cambian...



SASUKE: Procedente de uno de los clanes más antiguos de la aldea de Konoha, este personaje tiene mucho más en común con Naruto de lo que ambos creen.







HAY 3 TIPOS DE CONTROL: Uno tradicional con el mando clásico, otro que se juega con el Wiimote en horizontal como si fuera un pad, y el más divertido, con el que movemos al personaje con el stick del Nunchako y ejecutamos los golpes agitando el Wiimote.

las novedades es la inclusión de dos alturas en los escenarios, por lo que es posible arrojar al rival desde arriba y continuar luchando en la parte inferior. Cuando esto sucede, asistimos a una pequeña secuencia que nos permite descubrir un apartado gráfico que combina detalles de calidad, como el aspecto cel-shading de los personajes, con otros mediocres, como sus sombras. Nos queda, un juego divertido, pero algo desfasado.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL SISTEMA DE CONTROL** permite hacer todos los movimientos de una forma muy sencilla.
- **LOS PERSONAJES SON MUY DISTINTOS** y tienen un estilo de lucha muy diferenciado entre sí.

lo peor

- **ESTÁ BASADO EN LA PRIMERA TEMPORADA**, por lo que el argumento está desfasado.
- **EL APARTADO GRÁFICO** apenas ha mejorado respecto a lo que vimos en GameCube.

alternativas

Lo mejores combates que se pueden disputar hoy en día en Wii, y que están también basados en un anime, son los que ofrece **«Dragon Ball BT 3»**, un juego que supera al que nos ocupa en casi todos los apartados. Ya dentro de otro estilo y con aspecto más "serio", **«Mortal Kombat: Armaggeddon»** es capaz de ofrecer muy buenos momentos.

- **GRÁFICOS** Los personajes molan y destacan sus animaciones, pero hay ralentizaciones y algunas texturas son muy malas. Parece de GC. **77**
- **SONIDO** Las voces están en inglés, mientras que la música que acompaña al "opening" y a los combates son versiones de las melodías originales. **79**
- **DURACIÓN** Desbloquear todos los extras cuesta unas 6 horas, pero los 3 niveles de dificultad y los combates multijugador alargan su vida. **80**
- **DIVERSIÓN** El elevadísimo número de combos, las dos alturas de los escenarios y el nuevo control hace que los combates sean entretenidos. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 81

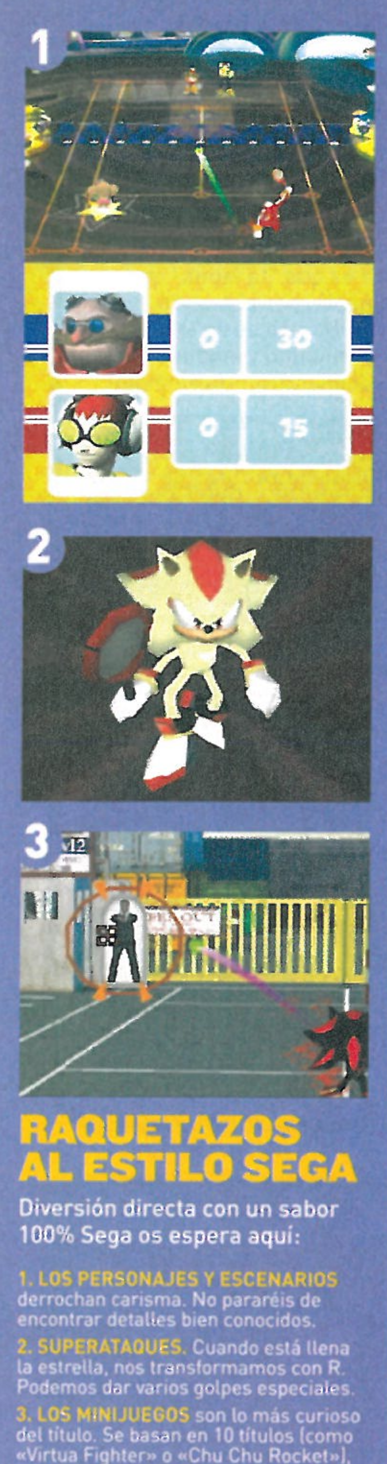
valoración

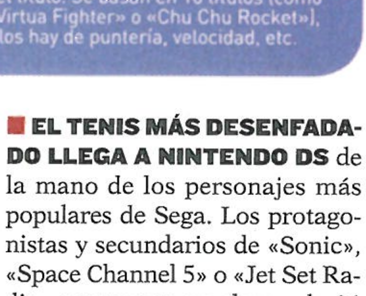
Se podría decir que esta versión de «Clash of Ninja» es básicamente un lavado de cara de la que disfrutamos en su día en GC a la que se le han incluido unas cuantas novedades. Las más llamativas son la buena adaptación del sistema de control a los mandos de Wii y la inclusión de dos alturas en los escenarios. Sin embargo, la falta de mejoras en el apartado gráfico y sonoro, así como el no haber centrado su desarrollo en la segunda temporada, le impiden convencer a los que no sean fans acérrimos de Naruto.

CARLOS HERGUETA



■ DEPORTIVO ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 7+





RAQUETAZOS AL ESTILO SEGA

Diversión directa con un sabor 100% Sega os espera aquí:

1. LOS PERSONAJES Y ESCENARIOS derrochan carisma. No pararéis de encontrar detalles bien conocidos.

2. SUPERATAQUES. Cuando está llena la estrella, nos transformamos con R. Podemos dar varios golpes especiales.

3. LOS MINIJUEGOS son lo más curioso del título. Se basan en 10 títulos (como «Virtua Fighter» o «Chu Chu Rocket»), y los hay de puntería, velocidad, etc.



EL ESPÍRITU DE SEGA está presente en estos partidos. Aquí, el escenario de «Monkey Ball».



¿UNA PARTIDA AL «SPACE HARRIER»? en los minijuegos de «SST» es posible.



EL CONTROL clásico resulta más fiable que el táctil para dirigir la bola.



LOS GOLPES ESPECIALES cambian la trayectoria de la bola. ¡Coge esa!

PARTIDO A MEDIAS

SEGA SUPERSTAR TENNIS

El plantel de estrellas de Sega se da cita en un arcade de tenis divertido, carismático y accesible, pero increíblemente corto.

■ **EL TENIS MÁS DESENFADADO LLEGA A NINTENDO DS** de la mano de los personajes más populares de Sega. Los protagonistas y secundarios de «Sonic», «Space Channel 5» o «Jet Set Radio» componen un elenco de 16 tenistas que empuñan su raqueta en 10 pistas también inspiradas en títulos de la casa. El control es muy sencillo, ya que tan solo usamos dos botones para los golpes básicos. Además, realizamos "ataques" especiales con solo pulsar R. También podemos optar por controlarlo todo en la pantalla táctil, pero así resulta complicado golpear donde queremos.

→ **LOS GRÁFICOS SON VISTOSOS Y COLORISTAS,** con una mezcla de escenarios 2D pre-renderizados y personajes tridimensionales. Las melodías y voces extraídas de cada saga completan un apartado técnico correcto. Además, se ha adaptado el ritmo de juego a la portátil, frente a la versión para Wii: los partidos duran menos y la barra de superataques se rellena más rápido.

La duración es su punto débil, ya que ha desaparecido el modo Superstars, lo que deja todo en partidos sencillos, minijuegos y torneos; en apenas cuatro horas podréis completar el juego. Una pena, porque podía haber sido el mejor del género para NDS.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	81
■ DURACIÓN	62
■ DIVERSIÓN	85

Valoración Ni mucho menos estamos ante un mal juego. De hecho, su diversión directa es perfecta para la portátil. Sin embargo, hay que tener en cuenta que su duración es escasa.

PUNTUACIÓN FINAL 72

Club zed™







TOP 10

Envía ALTA HY+número al 5544
Ej.: ALTA HY42607

TÍTULO	REFERENCIA
DON'T STOP DE MUSIC	ALTA HY42607
CAL Y ARENA	ALTA HY50068
LABIOS COMPARTIDOS	ALTA HY11575
PAPELES MOJADOS	ALTA HY43173
INCONSOLABLE	ALTA HY37277
GRACE KELLY(MIKA)	ALTA HY14233
NO ONE	ALTA HY36856
INTO THE NIGHT	ALTA HY33382
UMBRELLA	ALTA HY22746
LAMENTO BOLIVIANO	ALTA HY26712

TOP CINE Y TV

TÍTULO	REFERENCIA
THE SIMPSONS	ALTA HY54184
REBELDE	ALTA HY2647
TITANIC	ALTA HY274
HEROES	ALTA HY54164
VETE A DORMIR	ALTA HY53451
CSI	ALTA HY992
CAMERA CAFE	ALTA HY24917
LA MISION	ALTA HY1333
SEXO EN NUEVA YORK	ALTA HY6872
EL EQUIPO A	ALTA HY464
PIRATAS DEL CARIBE	ALTA HY11968
LOS ANIMALES DE DOS EN DOS	ALTA HY12844
SHIN CHAN	ALTA HY227
PASODOBLE MIRANDA(H. DE PACO)	ALTA HY11574
ANATOMIA DE GREY	ALTA HY11727

TOP INTERNACIONAL

TROMPETAS(DESTINATION CALABRIA)	ALTA HY44340
BUCOVINA	ALTA HY52202
PURE INTUITION	ALTA HY14093
MAD WORLD	ALTA HY16412
HOW TO SAVE A LIFE	ALTA HY16330
ALL GOOD THINGS COME TO...	ALTA HY16327
REAGGAETON	ALTA HY11403
REHAB	ALTA HY56391
LOVE, DON'T LET ME GO)	ALTA HY5258
DO YOU KNOW (ping pong)	ALTA HY22744
MONSOON	ALTA HY24783
MY OWN WAY	ALTA HY27716
WHEN YOU'RE GONE	ALTA HY30594
FAR FROM HOME	ALTA HY26446
RELAX, TAKE IT EASY	ALTA HY26979
INFERNAL - TEN MILES	ALTA HY25748
PROPER EDUCATION	ALTA HY25744
LOOSING MY RELIGION	ALTA HY10301
GIMME MORE	ALTA HY37119
SHUT UP AND DRIVE	ALTA HY37120
DO IT WELL	ALTA HY32610
1973	ALTA HY29508
BECAUSE THE NIGHT	ALTA HY20235
SOULMATE	ALTA HY31652
BREAKING FREE	ALTA HY32788

TOP ESPAÑOL

BAILA MI CORAZON	ALTA HY59900
PA MADRID	ALTA HY56392
COBARDE	ALTA HY53450
POR AMARTE TANTO	ALTA HY50070
Y TE VAS	ALTA HY56393
SOLA EN EL SILENCIO	ALTA HY53453
ROTO POR DENTRO	ALTA HY56351
QUIEN	ALTA HY53452
GOTAS DE AGUA DULCE	ALTA HY56353
ESTRELLA POLAR	ALTA HY50066
POR QUE SIN TI	ALTA HY43174
SIGO LLORANDO POR TI	ALTA HY43172
SI TU QUISIERAS	ALTA HY21937
NADA QUE PERDER	ALTA HY50067
TODO SE PARECE A TI	ALTA HY29505
ME ENAMORA	ALTA HY32912
DEMASIADO TARDE	ALTA HY32912
TE LO AGRADEZCO PERO NO	ALTA HY12836
OJALA PUDIERA BORRARTE	ALTA HY6663
BAILE DE ILUSIONES	ALTA HY33499
TODO IRA BIEN	ALTA HY33498
QUIEN SERA	ALTA HY33497
BELLA TRAICION	ALTA HY59901
AL FILO DE LA IRREALIDAD	ALTA HY50073















ALTA HY47773

ANIMADO



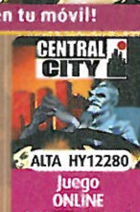
ACCIÓN/DEPORTES

Envía ALTA HY+número al 5544 Ej.: ALTA HY11226 al 5544



ALTA HY11226
¡El poker más atrevido en tu móvil!


ALTA HY11484
¡Disfruta de lo último en carreras de coches dentro de circuito urbano!



ALTA HY12280
Juego ONLINE MULTIJUGADOR

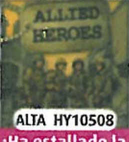


ALTA HY12363
Juega en las mejores ligas del mundo y conviértete en uno de los grandes



ALTA HY12226
¡El clásico juego, renovado para los más atrevidos!

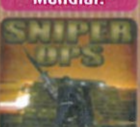

ALTA HY29523
¡Conviértete en una gran espía y acaba con todos tus enemigos!



ALTA HY10508
¡Ha estallado la Segunda Guerra Mundial!



ALTA HY16952
¡Agarra tu móvil con fuerza y pilota los coches más rápidos del mundo!



ALTA HY10300
Afina tu puntería y acaba con tus enemigos



ALTA HY42432
Neenya Ninja regresa en una nueva aventura con retos y diversión



ALTA HY8286
¡Es hora de surfear! Coge la tabla y demuestra que vales



ALTA HY8218
La mejor pista del mundo está en tu móvil. ¡Enfréntate a los mejores!

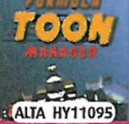
CAVEMAN EVOLUTION
ALTA HY14174
Lidera tu tribu cavernícola y evoluciona por la historia


ALTA HY8528
¿Hombre o lobo? ¡Elige cómo combatir!



ALTA HY9204
¡Te gusta el snowboard? Ahora practícalo en tu móvil

ALTA HY12892
¿Te gustan los bolos? Consigue la máxima puntuación!



ALTA HY11095
Pilota con destreza y conviértete en uno de los grandes

PASATIEMPOS

Envía ALTA HY+número al 5544 Ej.: ALTA HY14037 al 5544



ALTA HY14037
Haz amigos, liga y pásalo en grande en las mejores fiestas

BRAIN COACH
ALTA HY24890
¿Qué edad tiene tu cerebro?



ALTA HY4808
Tu objetivo, acabar con todas las bolas mágicas

MAHJONG PARADISE 3
ALTA HY14238
¡Hazte con la última versión del juego de cartas chinas!



ALTA HY26417
¡Alinea los bloques girando la pantalla de tu móvil!



ALTA HY6464
¡Tu juego de cartas preferido ahora en tu móvil!

HYPER BLOCKS
ALTA HY11878
¡Romper bloques nunca había sido tan divertido!

EVIL PINBALL
ALTA HY60320
Diviértete jugando a este escalofriante Pin Ball!



ALTA HY5967
Todo un clásico en tu móvil



ALTA HY5966
Fíjate en todos los detalles y encuentra las 6 diferencias



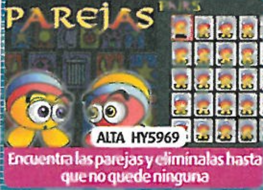
ALTA HY12565
Tendrás que acabar con todas las burbujas

pinball ROCKS
ALTA HY18104
¡Toda la emoción de las clásicas máquinas de pinball en tu móvil!



ALTA HY9074
¡La mascota virtual más rebelde en tu móvil!


ALTA HY14116
¡Bienvenido al show del Ahorcado!




ALTA HY5969
Encuentra las parejas y elimínalas hasta que no quede ninguna



ALTA HY12710
¡Llega KAKURO! Ejercita tu mente con las sumas



ALTA HY16537
¡Demuestra que eres el mejor resolviendo sudokus!



ALTA HY31428
¡Vive la emoción del auténtico Poker!



AESAM



■ DISPAROS ■ SEGA ■ 1 - 2 JUG. ■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € / 49,95 € (con Wii Zapper) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+



COMO EN LAS RECREATIVAS

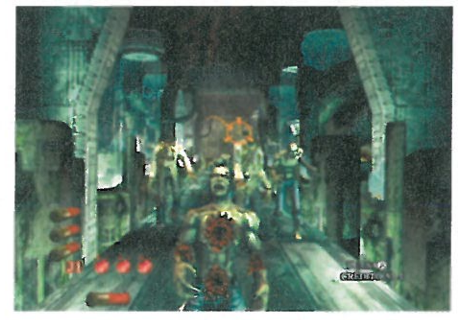
La mecánica sigue siendo la misma que la de los arcades. Mucho tiro, precisión y vísceras a raudales. Un paraíso zombi:

1. **LOS DOS JUEGOS** están disponibles desde el principio. «THOTD 2» ofrece más extras y una diversión más adaptada a los viejos tiempos, con una dificultad a prueba de bombas. «THOTD 3» es más frenético y evoluciona en aspectos como los caminos alternativos o las bonificaciones por logros.
2. **SALVAR A COMPAÑEROS Y CIVILES** tiene su recompensa. Unas veces nos permitirán avanzar por otras partes del escenario, mientras que en otras seremos obsequiados con más vida.
3. **LOS JEFES FINALES** presentan diferentes rutinas de ataque y sus puntos débiles se muestran desde que comenzamos el enfrentamiento.



UN CIENTÍFICO LOCO ha sido el culpable de esta invasión zombi. Hay que frenarla a tiros y con la ayuda del Wiimote o el Wii Zapper.







EL MODO "EXTREME" ES LA ÚNICA NOVEDAD que encontraremos en esta versión de «THOTD 3», elevando el grado de dificultad un poco más. Lo que no entendemos es cómo no se han subsanado las ralentizaciones de un motor gráfico tan simple. En fin...

¡A BALAZOS CON LOS FIAMBRES!

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

Si vuestra vocación frustrada es el "tiro al zombi", id calentando vuestros Wiimote. En este juego no vais a dejar cadáver con cabeza.

ESTA CONVERSIÓN DE LAS RECREATIVAS de 1998 y 2003 llega a Wii con las mismas premisas que las originales: acabar a base de disparos y con un desarrollo de "shooter sobre raíles" con cientos de zombis producto de las investigaciones de un científico loco. Nuestra acción en el juego se limita a mover la mirilla para disparar mientras seguimos caminos casi siempre predeterminados. Las novedades de esta versión radican en el uso del Wiimote (también es compatible con Wii Zapper) y la inclusión de algunos extras como el modo "Extreme" de «THOTD 3» (mirilla más pequeña, mayor dificultad y combos especiales).

→ DIVERSIÓN CLÁSICA Y SIN PRETENSIONES es lo que nos plantea este recopilatorio. Los que ya disfrutamos en su momento de ambos juegos, nos encontramos con la misma sencillez gráfica y dificultad elevada de la segunda parte (nuestra preferida) y la acción frenética de la tercera entrega. Echamos en falta más extras, sobre todo en «House of Dead 3») y un lavado de cara a ambos juegos. Los más veteranos lo jugarán con ganas, pero hay que reconocer que la fórmula es bastante mejorable y ha quedado desfasada. Si no sois unos nostálgicos, hay cosas mejores.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	69
SONIDO	72
DURACIÓN	68
DIVERSIÓN	72

Valoración Los amantes de la recreativa le encontrarán su gracia, pero no dejan de ser dos títulos simplemente correctos. Se podría haber aprovechado para pulir ciertos defectos.

PUNTUACIÓN FINAL 71

DAVID MARTÍNEZ



■ ACCIÓN ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 56,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+







ARMAS MARCIANAS

Un ser de inteligencia superior como Crypto tiene a su disposición el arsenal más desternillante del universo:

1. **PODEMOS SUPLANTAR LA IDENTIDAD** de cualquier persona que nos encontremos por la calle o simplemente hipnotizarles para que se comporten como queremos.
2. **TAMBIÉN PILOTAMOS UN PLATILLO VOLANTE** con el que lo mismo podemos abducir a los transeúntes que volar por los aires los edificios. Para camuflar la nave podemos cambiar su apariencia por la de un zeppelin.
3. **LA MASCOTA DE BIG WILLY´S** es este gigantesco muñeco, que podemos pilotar como si se tratase de un robot. Además de pisotear a los sufridos ciudadanos, este mastodonte puede lanzar coches, arrancar árboles y vomitar una sustancia verde sobre los tanques que nos amenazan.

UN ALIENÍGENA empeñado en conquistar el mundo es el protagonista de este juego de acción, que rebosa sentido del humor.







LA LIBERTAD DE ACCIÓN es una de las claves. Podemos coleccionar objetos, cumplir misiones secundarias y, de paso, echar unas risas.

LA "Wii-RRA" DE LOS MUNDOS

DESTROY ALL HUMANS BIG WILLY DESATADO

No todos los extraterrestres son tan adorables como E.T. Los hay que quieren conquistar el mundo... ¡con nuestra ayuda!

■ **LAS PELÍCULAS DE EXTRATERRESTRES** de los años 50 sirven como inspiración a la tercera entrega de «Destroy All Humans». En esta ocasión volvemos a controlar a Crypto, un extraterrestre con delirios de grandeza que quiere extender su cadena de hamburgueserías por toda la Tierra. El sistema de juego es similar a las dos entregas anteriores: Crypto puede moverse libremente por cuatro escenarios, como una gran ciudad, una isla tropical o la zona rural, mientras cumple sencillas misiones de destrucción e infiltración.

→ **LAS INCALIFICABLES ARMAS DE CRYPTO** incluyen cosas como una sonda anal, un rayo eléctrico, un platillo volante y un robot gigante con aspecto de muñeco promocional. También cuenta con habilidades como robar el cuerpo de los humanos o hipnotizarlos, pero este despliegue no evita que las misiones sean repetitivas y terminemos cansándonos.

El apartado técnico no es nada del otro mundo y además el control del juego (nos movemos con el stick y manejamos la cámara con el Wiimote) es un suplicio que multiplica la dificultad. Esto convierte a «Big Willy Desatado» en un juego simpático, pero cuyo atractivo no se extiende más allá de un par de partidas. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	71
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	73
■ DIVERSIÓN	69

Valoración Aunque mantiene el sentido del humor de los dos juegos anteriores, su planteamiento es repetitivo y además el apartado técnico también flojea.

PUNTUACIÓN FINAL 70

■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.





PlayStation 2
UEFA EURO 2008

■ FÚTBOL ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 49,95 € ■ 3

EL MEJOR FÚTBOL DE EUROPA tampoco podía faltar en la consola más "veterana" de Sony. Con una apariencia muy similar a la de «FIFA 08», que salió hace seis meses, podemos recrear los mejores encuentros de la próxima Eurocopa. Esta es nuestra ocasión para clasificar a selecciones que se hayan quedado fuera, o incluso convertirnos en el adalid de nuestro equipo nacional y llevar a los de Luis Aragonés hasta lo más alto del podio. «Euro 08» no se limita a ser una copia de «FIFA» con nuevos equipos, sino que aporta interesantes mejoras, sobre todo en lo que respecta al sistema de pases y a la inteligencia artificial de los jugadores. Y, por supuesto, sus partidos multijugador nos ofrecen diversión sin límites. Si queréis conocer más sobre los modos disponibles y otras novedades, no os perdáis el análisis de PS3 y Xbox 360 que publicamos en este mismo número.

valoración Un gran juego para un gran torneo. Montones de posibilidades, todas las selecciones y un apartado técnico de lujo.



PS3 | EVERYBODY'S GOLF

■ LUCHA ■ SONY ■ 1 - 50 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 3

Seis nuevos campos (que se unen a los de juegos anteriores) y 15 personajes totalmente personalizables se dan cita en este simulador de golf. Que no os engañe su aspecto infantil, porque tiene opciones de lo más "profesional". ¡Y además incluye modo online!.



valoración Un simulador de golf lleno de opciones y diversión, que da lo mejor de sí en los torneos a través de Internet.



PSP | FLATOUT HEAD ON

■ VELOCIDAD ■ EMPIRE ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 37,95 € ■ 12

En este juego de coches nada convencional, además de participar en emocionantes carreras arcade (donde es tan importante llegar primero como causar destrozos en el escenario) podemos participar en originales minijuegos de "lanzamiento de conductores".



valoración El apartado técnico y la sensación de velocidad están muy conseguidos, aunque puede volverse monótono.



PS3 - XBOX 360 | TURNING POINT

■ SHOOT'EM UP ■ CODEMASTERS ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 66,95 € ■ 16

Una historia alternativa, en la que los nazis invadieron los EE.UU., sirve como excusa para un "shooter" bélico que resulta pobre tanto en los apartados técnicos como en su desarrollo. Eso sí, no se puede negar que tiene un comienzo explosivo: la invasión de Nueva York.



valoración Aunque parte de una idea muy original, a partir del segundo nivel resulta bastante soso. Técnicamente no es gran cosa. **79**

Wii | OBSCURE II

■ AVENTURA ■ PLAYLOGIC ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € ■ 16

Este "survival horror" (versión idéntica al juego de PS2 que apareció el pasado verano) nos permite combinar las habilidades de varios personajes atrapados en una universidad repleta de monstruos. Los minijuegos, adaptados al control inalámbrico, no aportan nada nuevo.



valoración Una aventura de terror bastante convencional, cuyo mayor aliciente está en la posibilidad de jugar con un amigo. **77**

Wii | NINJA REFLEX

■ VARIOS ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 37,95 € ■ 7

Un nuevo "party game" que utiliza el entrenamiento ninja como hilo conductor. Las partidas con amigos resultan bastante entretenidas, especialmente en los minijuegos de puntería (lanzando shuriken) y reflejos, cazando moscas con un par de palillos para comer.



valoración Un juego simpático, sobre todo en su apartado multijugador, pero algo irregular. Orientado a los más pequeños. **71**

PSP | LAND ROVER OFF ROAD

■ VELOCIDAD ■ XPLOSIV ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 29,95 € ■ 3

Los principales todoterrenos de las marcas Ford y Land Rover se miden en unas carreras que entretienen, aunque no destacan ni por su planteamiento ni por su nivel visual. Incluye pruebas especiales en las que debemos recoger monedas o ganar a nuestro "fantasma".



valoración Se trata de un "racer" muy variado, aunque las carreras pueden resultar demasiado largas y les falta intensidad. **78**

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

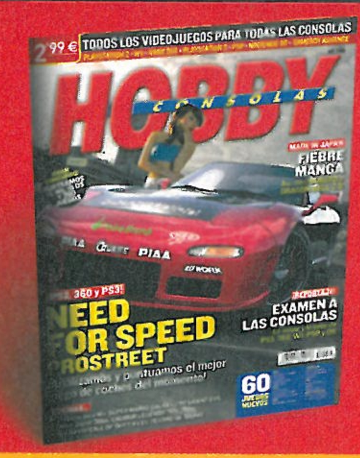
Y LLÉVATE ESTE MANDO INALÁMBRICO PARA PS2







¡GRATIS!



Consigue 12 números de tu revista favorita por 32,30€* (10% de descuento) y este mando inalámbrico de regalo.

* Más 5 euros de gastos de envío.

¡¡OFERTA LIMITADA A LAS 500 PRIMERAS NUEVAS ALTAS!!

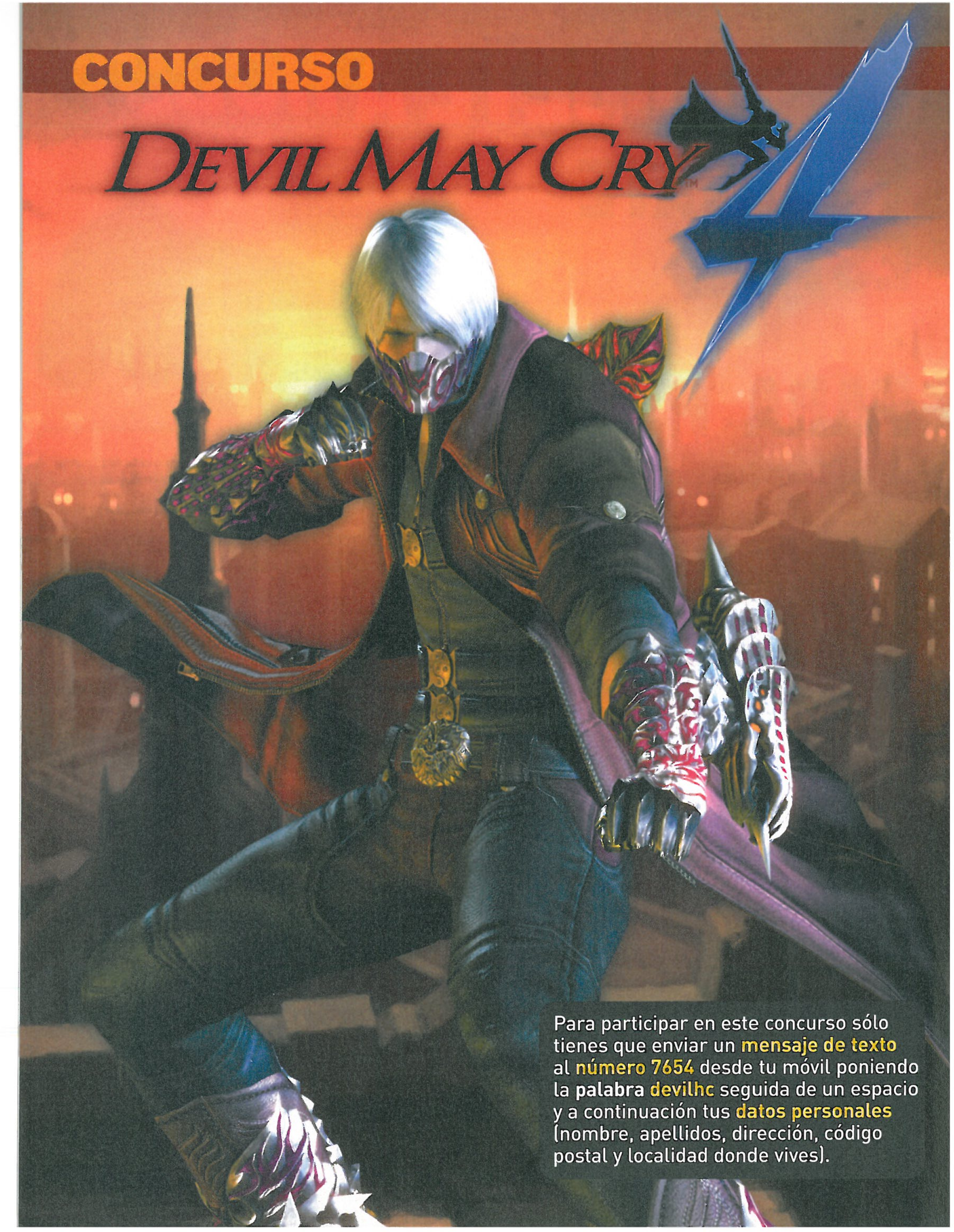
Llama ahora por TELÉFONO
902 540 777
De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

E-MAIL
suscripcion@axelspringer.es

INTERNET
www.suscripciones-hobbyconsolas.com

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en www.axelspringer.es/atrasados

- De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu suscripción. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.


CONCURSO
DEVIL MAY CRY 4
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7654 desde tu móvil poniendo la palabra devilhc seguida de un espacio y a continuación tus datos personales (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

PARTICIPA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS

40 JUEGOS QUE SORTEAMOS:



10 Ediciones Especiales de Devil May Cry 4 para Xbox 360

(juego, caja metálica y cuaderno de arte)



10 Ediciones Especiales de Devil May Cry 4 para PlayStation 3

(juego, caja metálica y cuaderno de arte)

10 juegos DMC4 para Xbox 360

10 juegos DMC4 para PlayStation 3

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Santiago de Compostela, 94. 28035-MADRID

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de mayo de 2008.





SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Super Mario Galaxy
Wii
POSICIÓN ANTERIOR 1 · MESES EN LISTA 6
Desde que decidió irse a conocer el espacio, Mario está en lo más alto. Y no tiene pinta de que quiera bajarse.

2 Call of Duty 4
PS3, XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 2 · MESES EN LISTA 6
Estos soldados siguen a la sombra del fontanero. De todas formas, no tienen prisa. Esperar es parte de su trabajo.

3 Assassin's Creed
PS3, XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 5 · MESES EN LISTA 6
Este mes se nos ha "cruzado" el cable, y nos hemos flipado con la aventura de Altair, que sube dos puestos en la lista.

4 God of War II
PLAYSTATION 2
POSICIÓN ANTERIOR 3 · MESES EN LISTA 13
Ser Dios de la Guerra debe ser bastante esclavo, y a Kratos le ha podido la presión este mes. Baja una posición.

5 Halo 3
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 4 · MESES EN LISTA 8
El Jefe Maestro pierde un poco de fuelle este mes, pero tranquilos, que este tío está curtido en mil batallas.

6 Gears of War
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 7 · MESES EN LISTA 18
La acción en estado puro sube una posición este mes. Nosotros seguimos enganchadísimos a su modo Online.

7 Mario Kart
Wii
POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1
A Mario le da lo mismo ir al espacio, jugar al tenis o al fútbol... pero cuando se sube a un Kart la diversión es grande.

8 Bioshock
XBOX 360
POSICIÓN ANTERIOR 8 · MESES EN LISTA 2
Este genial shooter se resiste a "hacer aguas" y aguanta en la posición número 8 de la lista un mes más. ¡Se sale!

9 GT 5 Prologue
PLAYSTATION 3
POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1
El simulador de velocidad más realista de PS3 se coloca directamente en el número 9 de la lista. No es para menos.

10 God Of War: Chains of Olympus
PSP
POSICIÓN ANTERIOR - · MESES EN LISTA 1
Que no os engañe su nuevo y reducido aspecto, la nueva aventura de Kratos es tan grande como sus "primas" mayores.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo		Javier Abad		David Martínez		Daniel Quesada	
1 Assassin's Creed	XB 360	1 Super Mario Galaxy	Wii	1 Call of Duty 4	XBOX 360	1 Halo 3	XBOX 360
2 GT 5 Prologue	PS3	2 Call of Duty 4	PS3	2 GTA IV	PS3	2 Super Mario Galaxy	Wii
3 Devil May Cry 4	PS3	3 Gears of War	XBOX 360	3 God of War II	PS2	3 Bioshock	XBOX 360
4 Wii Fit	Wii	4 New S. Mario Bros	NDS	4 Metal Gear Solid 3	PS2	4 Mario Kart	Wii
5 Pro Evolution 2008	PS3	5 God of War II	PS2	5 Super Mario Galaxy	Wii	5 Shenmue II	XBOX
6 Más Brain Training	NDS	6 Zelda P. Hourglass	NDS	6 Mass Effect	XBOX 360	6 Unreal Tourn. III	PS3
7 Gears of War	XBOX 360	7 Assasin's Creed	XB 360	7 God of War: Chains	PSP	7 Guitar Hero III	XBOX 360
8 God of War: Chains	PSP	8 Halo 3	XBOX 360	8 Mario Kart	Wii	8 Call of Duty 4	XBOX 360
9 Super Mario Galaxy	Wii	9 Guitar Hero III	XBOX 360	9 Bioshock	XBOX 360	9 Dragon Quest Mons.	NDS
10 Mario Kart	Wii	10 God of War: Chains	PSP	10 GT 5 Prologue	PS3	10 God of War II	PS2

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Resident Evil 5
PS3, XBOX 360
Chris Redfield pondrá rumbo al continente africano, y no para rodar un documental precisamente. Sea como sea, vosotros estáis deseando acompañarle en su viaje.

2 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3
Esperemos que Snake sea como el buen vino y mejore con la edad, porque no dejáis de pensar en el regreso de este "entrañable abuelete".

3 Final Fantasy XIII
PLAYSTATION 3
Se nota que no sois nada supersticiosos, porque el hecho de que esta sea la entrega "12 + 1" de la saga no os impide desearlo a tope.

4 Killzone 2
PLAYSTATION 3
La secuela del genial shooter de PS2 promete mucha más libertad de acción y una calidad gráfica brutal. Si se cumple, todo puede ser un auténtico pelotazo.

5 Gears of War 2
XBOX 360
Aunque apenas se conocen detalles del regreso de Marcus y sus amigos, la enorme calidad del primer juego ha conseguido que no dejéis de soñar con la secuela.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona en base a las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.



LOS 5 JUEGOS....

1 Grand Theft Auto IV
Poco más podemos decir después de la extensa Review que os hemos preparado este mes. En «GTA IV» tenemos a nuestra disposición una ciudad enorme y repleta de vida, en la que podemos hacer (casi) cualquier cosa. Una pasada.

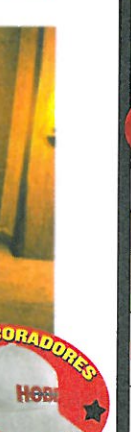


TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Santiago de Compostela nº 94. 28035 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

VUESTRAS CRÍTICAS



GOD OF WAR CHAINS...

La valoración de Hobby Consolas (nº 199) fue de 95. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ El nacimiento de un mito

Maria Salgado (e-mail)

Es un gran juego lleno de acción y aventura con grandes gráficos y una historia genial. Me parece un gran acierto que se revelen las raíces del Señor de la Guerra, así como su nacimiento. Los jefes finales son apoteósicos... Es un juego que tiene todo lo que se puede esperar de esta saga. A mí y a mi hija nos encanta.

VALORACIÓN: 100

@ Corto, pero muy intenso

Adrián Ponferrada (Madrid)

Es un juego que me ha impresionado por su apartado gráfico, su perfecta traducción al castellano y lo divertido que es. Sin embargo, tiene una duración muy escasa... Es un juego muy completo técnicamente pero que se echa de menos más profundidad en su duración. Aun así, imprescindible.

VALORACIÓN: 96

@ Uno de los mejores de PSP

Rafael Moreno (Málaga)

Se trata de uno de los mejores juegos de la portátil de Sony. La historia muy bien desarrollada, los gráficos impresionantes, y lo mejor los nuevos poderes y armas del gran Kratos, distintos a los de sus anteriores entregas. Pero la duración ha sido algo decepcionante. Un juego tan increíble debería tener una trama más larga.

VALORACIÓN: 95

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

GTA IV

¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Final Fantasy VII — PSONE
Posición anterior: - · Meses en lista: 1
Será la primavera, pero este mes os habéis puesto de un sentimental... y habéis vuelto a encumbrar a este mito.

2 Call of Duty 4 — PS3, XBOX 360
Posición anterior: 1 · Meses en lista: 3
Sentimentales, sí... pero cuando hay que liarse a tiros en mitad de una guerra moderna no perdéis el viaje ¿eh?

3 Assassin's Creed — PS3, XBOX 360
Posición anterior: 5 · Meses en lista: 5
El carisma de Altair y su genial "cruzada" os ha calado este mes y ha hecho que suba dos posiciones en vuestra lista.

4 Super Mario Galaxy — Wii
Posición anterior: 10 · Meses en lista: 2
Le estaba costando despegar pero, poco a poco, Mario empieza a subir a lo más alto de la galaxia. ¡Cualquiera le baja!

5 Metal Gear Solid — PLAYSTATION
Posición anterior: 2 · Meses en lista: 4
Otro mito de PSone que aún perdura en vuestra memoria. Aunque este mes algo menos, ya que baja tres puestos.

6 Devil May Cry 4 — PS3, XBOX 360
Posición anterior: 4 · Meses en lista: 2
Dante y Nero bajan dos puestos este mes. A ver si no se enfadan, porque la que les puede caer a los demonios es buena.

7 Pro Evolution 2008 — PS2, PS3, XBOX 360
Posición anterior: - · Meses en lista: 1
Sí, a nosotros también nos pareció injusta la eliminación del Getafe de la UEFA. Ahora, a vengarse en el «Pro».

8 Kingdom Hearts 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 9 · Meses en lista: 3
La "mágica" unión de Square-Enix y Disney hicieron posible este gran juego de rol, que sube una posición en vuestra lista.

9 GTA San Andreas — PS2, XBOX
Posición anterior: 7 · Meses en lista: 2
CJ sigue resistiendo a duras penas en la lista... veremos que tal le sienta la competencia con Niko, de «GTA IV».

10 Gears of War — XBOX 360
R · Posición anterior: - · Meses en lista: 1
La acción más directa y un apartado gráfico de infarto son las claves de este juegazo, que regresa a la lista este mes.

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona en base a las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Odin Sphere		Lost Odyssey	
HC	Eleva las 2D a la categoría de arte y el sistema de combate es adictivo.	92	Un juego de rol impresionante, aunque no aporta nada nuevo.	87
GamePro	La historia es genial, así como su apartado gráfico y los combates.	85	Tiempos de carga largos y un sistema de combate repetitivo.	65
IGN.com	Dura más de 40 horas, niveles de dificultad... y es muy divertido.	88	Aunque no consigue sorprender, es un juego muy completo.	82
GameZone	Este juego de rol te sumergirá de lleno. Jugarás una y otra vez.	89	Su geniales gráficos contrastan con su clásico desarrollo.	85

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista USA •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

CON MÁS LIBERTAD



PS3, Xbox 360



PS2, Xbox

2 GTA San Andreas
Pilotar un avión, hacer de taxista, ponerse "cachas", ligar con chicas... ¡Eso es libertad!



PS3, Xbox 360

3 Oblivion
En este inmenso juego de rol podemos elegir gremio, actitud y miles de factores más.



Xbox 360

4 Saints Row
La lucha entre bandas es el pilar de este juego, que está repleto de posibilidades.



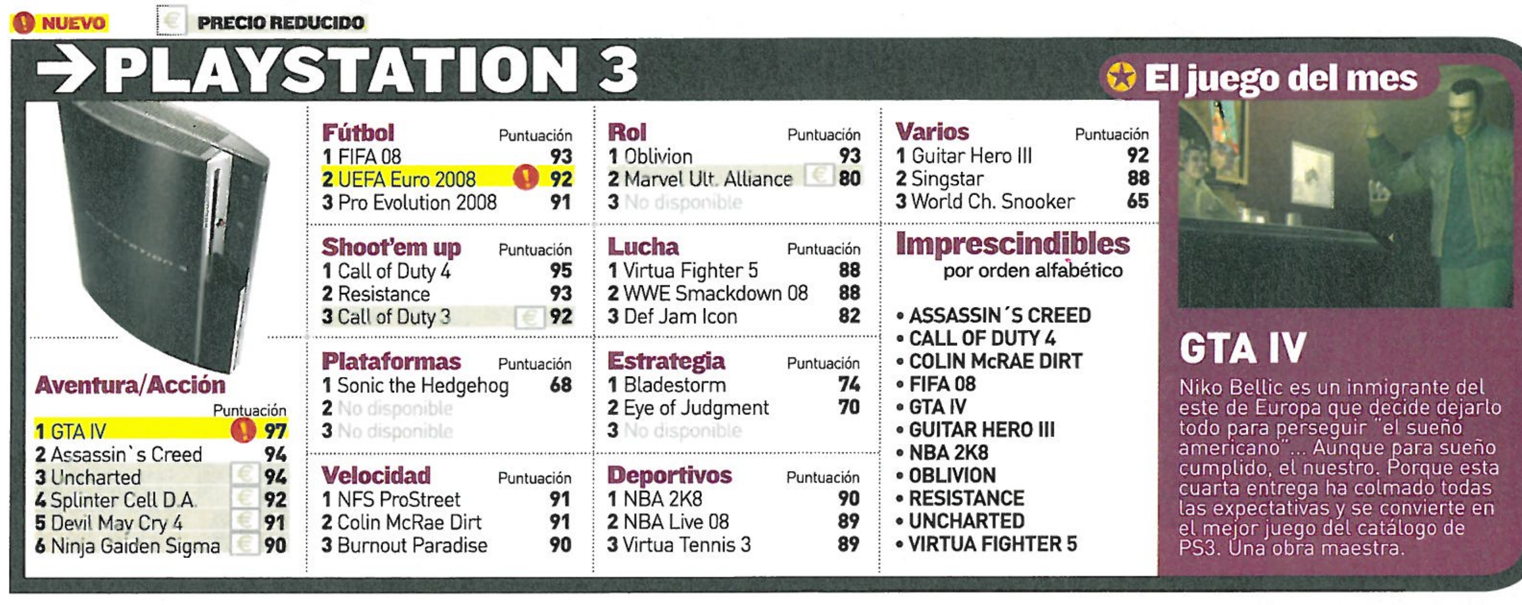
Wii

5 No More Heroes
Travis, el protagonista de este juego, campa a sus anchas por la ciudad de Santa Destroy.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO · PRECIO REDUCIDO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción (Puntuación)
1 GTA IV (NUEVO) 97
2 Assassin´s Creed 94
3 Uncharted (€) 94
4 Splinter Cell D.A. (€) 92
5 Devil May Cry 4 (€) 91
6 Ninja Gaiden Sigma (€) 90

Fútbol (Puntuación)
1 FIFA 08 93
2 UEFA Euro 2008 (NUEVO) 92
3 Pro Evolution 2008 91

Shoot'em up (Puntuación)
1 Call of Duty 4 95
2 Resistance 93
3 Call of Duty 3 (€) 92

Plataformas (Puntuación)
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

Velocidad (Puntuación)
1 NFS ProStreet 91
2 Colin McRae Dirt 91
3 Burnout Paradise 90

Rol (Puntuación)
1 Oblivion 93
2 Marvel Ult. Alliance (€) 80
3 No disponible

Lucha (Puntuación)
1 Virtua Fighter 5 88
2 WWE Smackdown 08 88
3 Def Jam Icon 82

Estrategia (Puntuación)
1 Bladestorm 74
2 Eye of Judgment 70
3 No disponible

Deportivos (Puntuación)
1 NBA 2K8 90
2 NBA Live 08 89
3 Virtua Tennis 3 89

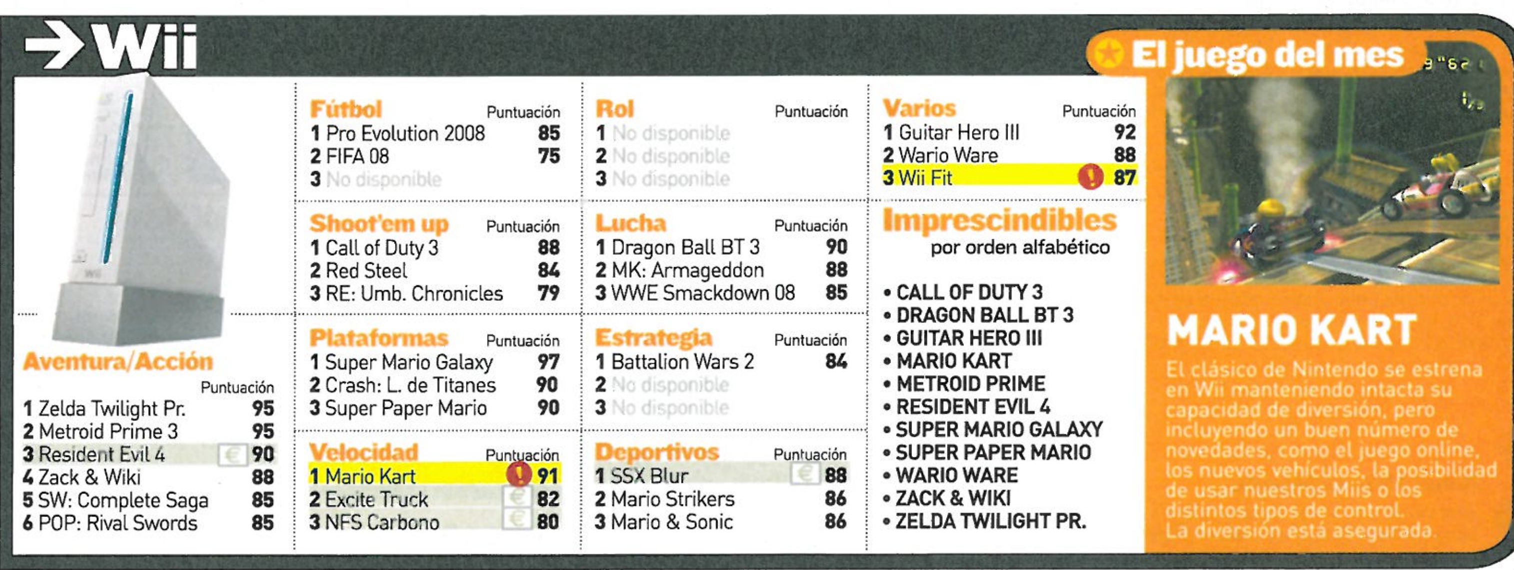
Varios (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Singstar 88
3 World Ch. Snooker 65

Imprescindibles por orden alfabético
- ASSASSIN´S CREED
- CALL OF DUTY 4
- COLIN McRAE DIRT
- FIFA 08
- GTA IV
- GUITAR HERO III
- NBA 2K8
- OBLIVION
- RESISTANCE
- UNCHARTED
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes

GTA IV

Niko Bellic es un inmigrante del este de Europa que decide dejarlo todo para perseguir "el sueño americano"... Aunque para sueño cumplido, el nuestro. Porque esta cuarta entrega ha colmado todas las expectativas y se convierte en el mejor juego del catálogo de PS3. Una obra maestra.



Wii

Aventura/Acción (Puntuación)
1 Zelda Twilight Pr. 95
2 Metroid Prime 3 95
3 Resident Evil 4 (€) 90
4 Zack & Wiki 88
5 SW: Complete Saga 85
6 POP: Rival Swords 85

Fútbol (Puntuación)
1 Pro Evolution 2008 85
2 FIFA 08 75
3 No disponible

Shoot'em up (Puntuación)
1 Call of Duty 3 88
2 Red Steel 84
3 RE: Umb. Chronicles 79

Plataformas (Puntuación)
1 Super Mario Galaxy 97
2 Crash: L. de Titanes 90
3 Super Paper Mario 90

Velocidad (Puntuación)
1 Mario Kart (NUEVO) 91
2 Excite Truck (€) 82
3 NFS Carbono (€) 80

Rol (Puntuación)
1 No disponible
2 No disponible
3 No disponible

Lucha (Puntuación)
1 Dragon Ball BT 3 90
2 MK: Armageddon 88
3 WWE Smackdown 08 85

Estrategia (Puntuación)
1 Battalion Wars 2 84
2 No disponible
3 No disponible

Deportivos (Puntuación)
1 SSX Blur (€) 88
2 Mario Strikers 86
3 Mario & Sonic 86

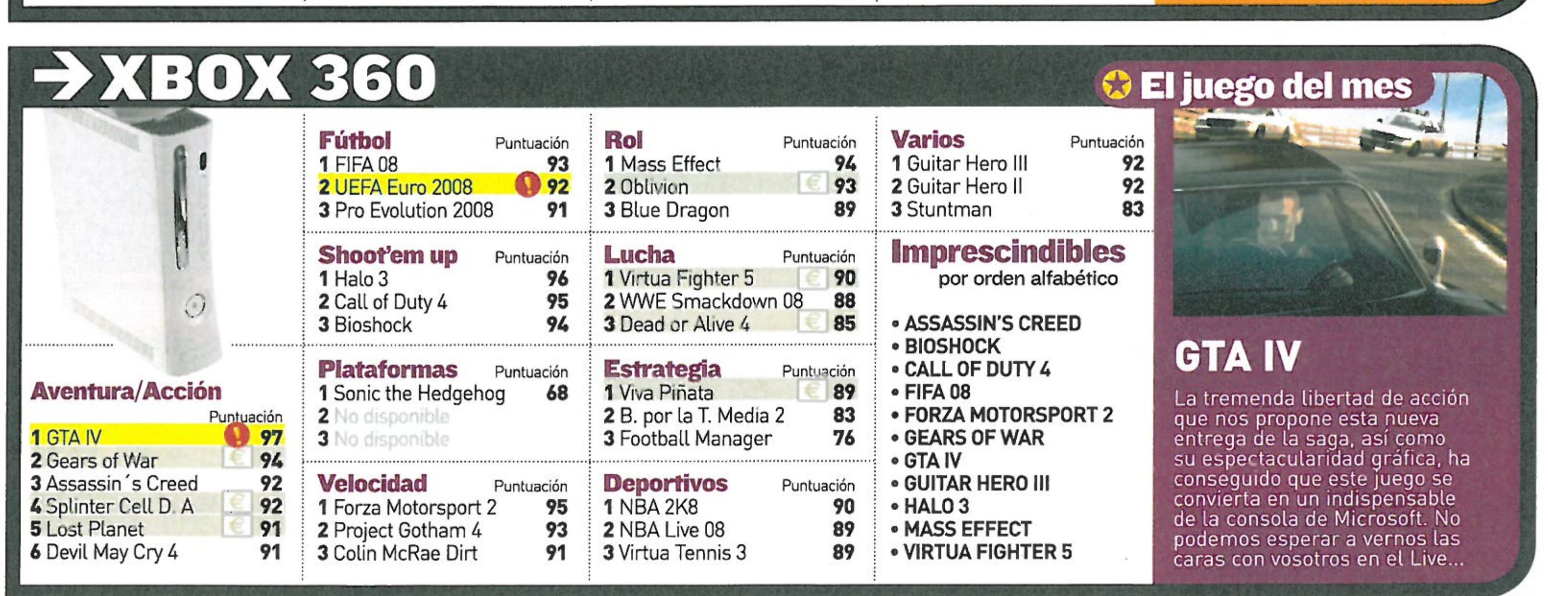
Varios (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Wario Ware 88
3 Wii Fit (NUEVO) 87

Imprescindibles por orden alfabético
- CALL OF DUTY 3
- DRAGON BALL BT 3
- GUITAR HERO III
- MARIO KART
- METROID PRIME
- RESIDENT EVIL 4
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER PAPER MARIO
- WARIO WARE
- ZACK & WIKI
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes

MARIO KART

El clásico de Nintendo se estrena en Wii manteniendo intacta su capacidad de diversión, pero incluyendo un buen número de novedades, como el juego online, los nuevos vehículos, la posibilidad de usar nuestros Miis o los distintos tipos de control. La diversión está asegurada.



XBOX 360

Aventura/Acción (Puntuación)
1 GTA IV (NUEVO) 97
2 Gears of War (€) 94
3 Assassin´s Creed 92
4 Splinter Cell D. A (€) 92
5 Lost Planet (€) 91
6 Devil May Cry 4 91

Fútbol (Puntuación)
1 FIFA 08 93
2 UEFA Euro 2008 (NUEVO) 92
3 Pro Evolution 2008 91

Shoot'em up (Puntuación)
1 Halo 3 96
2 Call of Duty 4 95
3 Bioshock 94

Plataformas (Puntuación)
1 Sonic the Hedgehog 68
2 No disponible
3 No disponible

Velocidad (Puntuación)
1 Forza Motorsport 2 95
2 Project Gotham 4 93
3 Colin McRae Dirt 91

Rol (Puntuación)
1 Mass Effect 94
2 Oblivion (€) 93
3 Blue Dragon 89

Lucha (Puntuación)
1 Virtua Fighter 5 (€) 90
2 WWE Smackdown 08 88
3 Dead or Alive 4 (€) 85

Estrategia (Puntuación)
1 Viva Piñata (€) 89
2 B. por la T. Media 2 83
3 Football Manager 76

Deportivos (Puntuación)
1 NBA 2K8 90
2 NBA Live 08 89
3 Virtua Tennis 3 89

Varios (Puntuación)
1 Guitar Hero III 92
2 Guitar Hero II 92
3 Stuntman 83

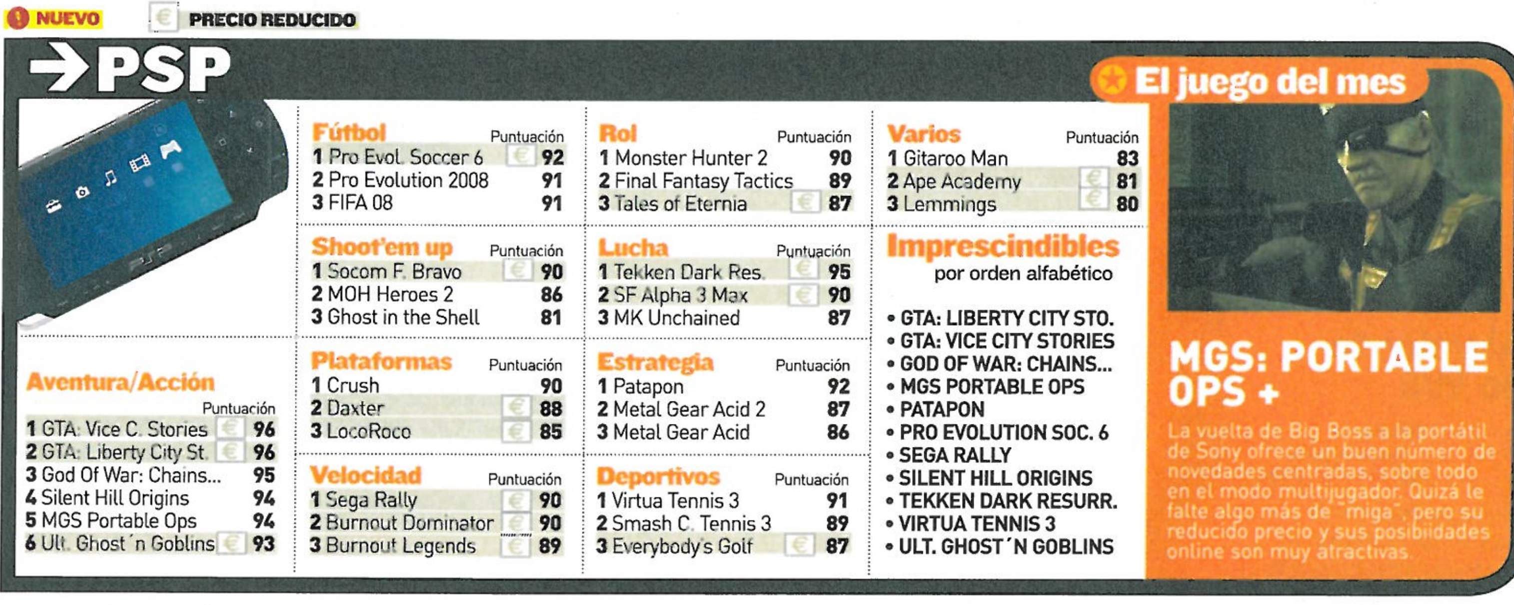
Imprescindibles por orden alfabético
- ASSASSIN'S CREED
- BIOSHOCK
- CALL OF DUTY 4
- FIFA 08
- FORZA MOTORSPORT 2
- GEARS OF WAR
- GTA IV
- GUITAR HERO III
- HALO 3
- MASS EFFECT
- VIRTUA FIGHTER 5

El juego del mes

GTA IV

La tremenda libertad de acción que nos propone esta nueva entrega de la saga, así como su espectacularidad gráfica, ha conseguido que este juego se convierta en un indispensable de la consola de Microsoft. No podemos esperar a vernos las caras con vosotros en el Live...

NUEVO | € PRECIO REDUCIDO



PSP

Fútbol
	Puntuación
1 Pro Evol. Soccer 6 €	92
2 Pro Evolution 2008	91
3 FIFA 08	91

Rol
	Puntuación
1 Monster Hunter 2	90
2 Final Fantasy Tactics	89
3 Tales of Eternia €	87

Varios
	Puntuación
1 Gitaroo Man	83
2 Ape Academy €	81
3 Lemmings €	80

Shoot'em up
	Puntuación
1 Socom F. Bravo €	90
2 MOH Heroes 2	86
3 Ghost in the Shell	81

Lucha
	Puntuación
1 Tekken Dark Res. €	95
2 SF Alpha 3 Max €	90
3 MK Unchained	87

Aventura/Acción
	Puntuación
1 GTA: Vice C. Stories €	96
2 GTA: Liberty City St. €	96
3 God Of War: Chains...	95
4 Silent Hill Origins	94
5 MGS Portable Ops	94
6 Ult. Ghost´n Goblins €	93

Plataformas
	Puntuación
1 Crush	90
2 Daxter €	88
3 LocoRoco €	85

Estrategia
	Puntuación
1 Patapon	92
2 Metal Gear Acid 2	87
3 Metal Gear Acid	86

Velocidad
	Puntuación
1 Sega Rally €	90
2 Burnout Dominator €	90
3 Burnout Legends €	89

Deportivos
	Puntuación
1 Virtua Tennis 3	91
2 Smash C. Tennis 3	89
3 Everybody's Golf €	87

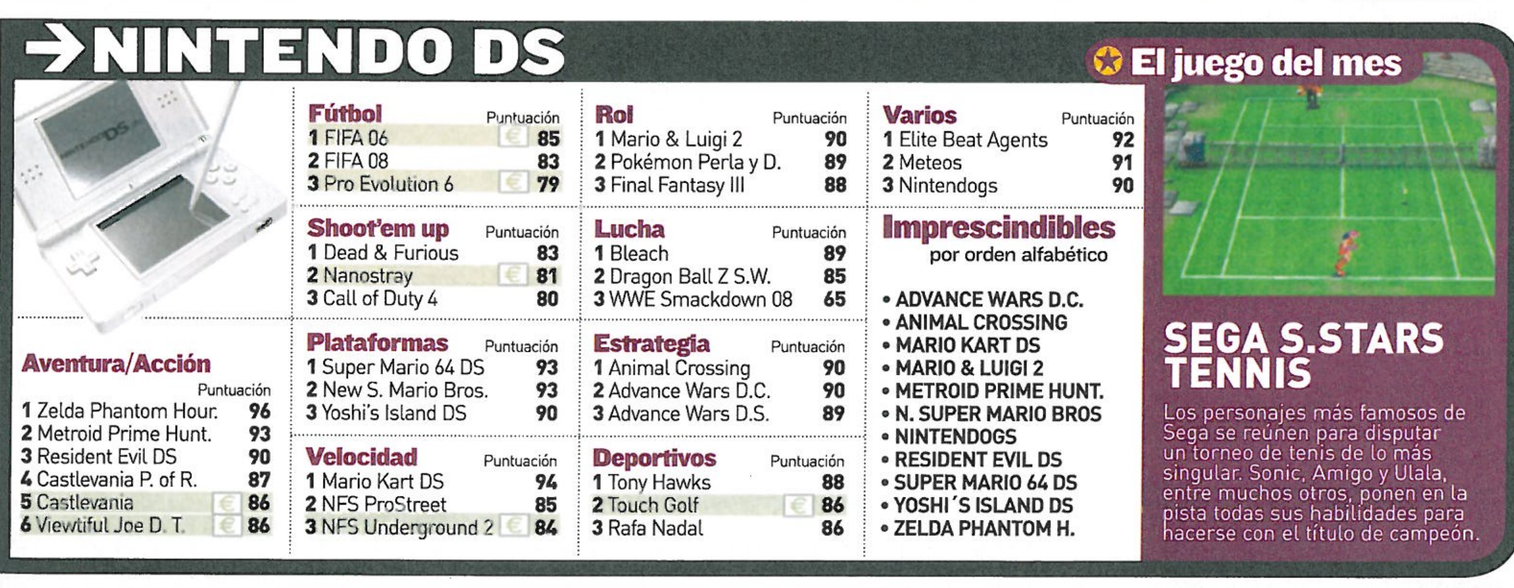
Imprescindibles
por orden alfabético

- GTA: LIBERTY CITY STO.
- GTA: VICE CITY STORIES
- GOD OF WAR: CHAINS...
- MGS PORTABLE OPS
- PATAPON
- PRO EVOLUTION SOC. 6
- SEGA RALLY
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.
- VIRTUA TENNIS 3
- ULT. GHOST´N GOBLINS

El juego del mes

MGS: PORTABLE OPS +

La vuelta de Big Boss a la portátil de Sony ofrece un buen número de novedades centradas, sobre todo en el modo multijugador. Quizá le falte algo más de "miga", pero su reducido precio y sus posibilidades online son muy atractivas.



NINTENDO DS

Fútbol
	Puntuación
1 FIFA 06 €	85
2 FIFA 08	83
3 Pro Evolution 6 €	79

Rol
	Puntuación
1 Mario & Luigi 2	90
2 Pokémon Perla y D.	89
3 Final Fantasy III	88

Varios
	Puntuación
1 Elite Beat Agents	92
2 Meteos	91
3 Nintendogs	90

Shoot'em up
	Puntuación
1 Dead & Furious	83
2 Nanostray €	81
3 Call of Duty 4	80

Lucha
	Puntuación
1 Bleach	89
2 Dragon Ball Z S.W.	85
3 WWE Smackdown 08	65

Aventura/Acción
	Puntuación
1 Zelda Phantom Hour.	96
2 Metroid Prime Hunt.	93
3 Resident Evil DS	90
4 Castlevania P. of R.	87
5 Castlevania €	86
6 Viewtiful Joe D. T. €	86

Plataformas
	Puntuación
1 Super Mario 64 DS	93
2 New S. Mario Bros.	93
3 Yoshi's Island DS	90

Estrategia
	Puntuación
1 Animal Crossing	90
2 Advance Wars D.C.	90
3 Advance Wars D.S.	89

Velocidad
	Puntuación
1 Mario Kart DS	94
2 NFS ProStreet	85
3 NFS Underground 2 €	84

Deportivos
	Puntuación
1 Tony Hawks	88
2 Touch Golf €	86
3 Rafa Nadal	86

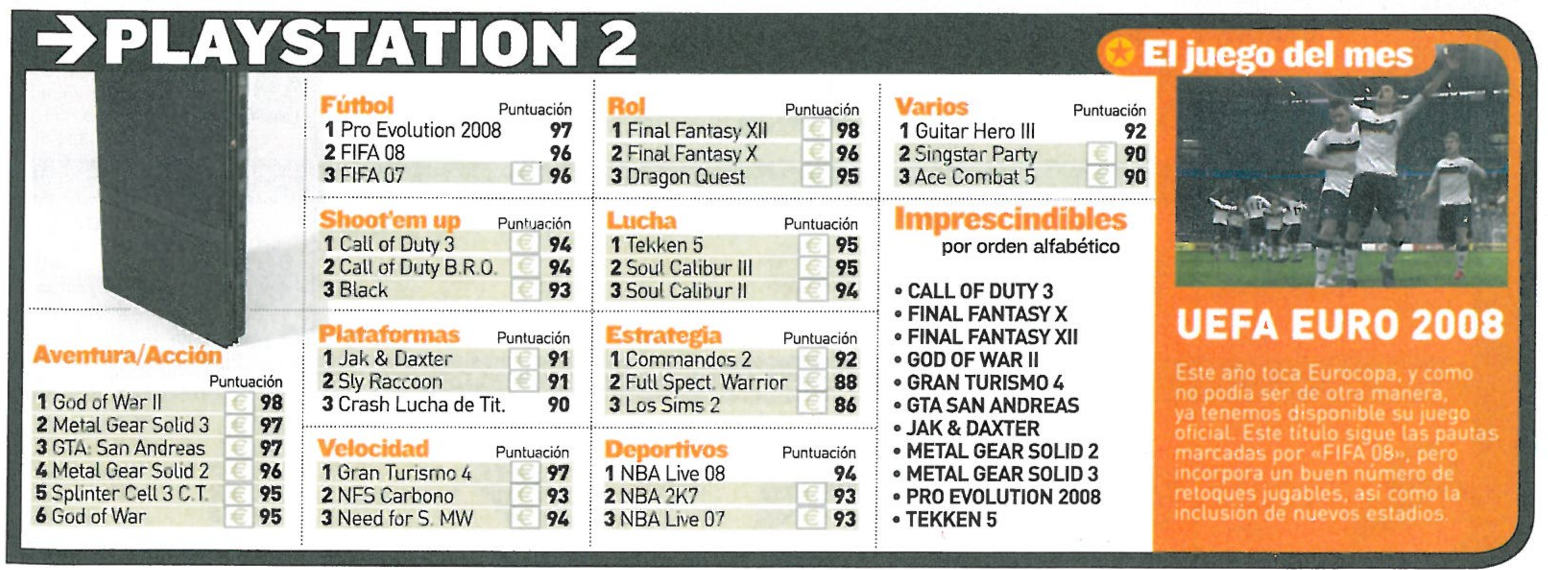
Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS D.C.
- ANIMAL CROSSING
- MARIO KART DS
- MARIO & LUIGI 2
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- NINTENDOGS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- YOSHI´S ISLAND DS
- ZELDA PHANTOM H.

El juego del mes

SEGA S.STARS TENNIS

Los personajes más famosos de Sega se reúnen para disputar un torneo de tenis de lo más singular. Sonic, Amigo y Ulala, entre muchos otros, ponen en la pista todas sus habilidades para hacerse con el título de campeón.



PLAYSTATION 2

Fútbol
	Puntuación
1 Pro Evolution 2008	97
2 FIFA 08	96
3 FIFA 07 €	96

Rol
	Puntuación
1 Final Fantasy XII €	98
2 Final Fantasy X €	96
3 Dragon Quest €	95

Varios
	Puntuación
1 Guitar Hero III	92
2 Singstar Party €	90
3 Ace Combat 5 €	90

Shoot'em up
	Puntuación
1 Call of Duty 3 €	94
2 Call of Duty B.R.O. €	94
3 Black €	93

Lucha
	Puntuación
1 Tekken 5 €	95
2 Soul Calibur III €	95
3 Soul Calibur II €	94

Aventura/Acción
	Puntuación
1 God of War II €	98
2 Metal Gear Solid 3 €	97
3 GTA: San Andreas €	97
4 Metal Gear Solid 2 €	96
5 Splinter Cell 3 C.T. €	95
6 God of War €	95

Plataformas
	Puntuación
1 Jak & Daxter €	91
2 Sly Raccoon €	91
3 Crash Lucha de Tit.	90

Estrategia
	Puntuación
1 Commandos 2 €	92
2 Full Spect. Warrior €	88
3 Los Sims 2 €	86

Velocidad
	Puntuación
1 Gran Turismo 4 €	97
2 NFS Carbono €	93
3 Need for S. MW €	94

Deportivos
	Puntuación
1 NBA Live 08	94
2 NBA 2K7 €	93
3 NBA Live 07 €	93

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- JAK & DAXTER
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes

UEFA EURO 2008

Este año toca Eurocopa, y como no podía ser de otra manera, ya tenemos disponible su juego oficial. Este título sigue las pautas marcadas por «FIFA 08», pero incorpora un buen número de retoques jugables, así como la inclusión de nuevos estadios.

■ Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Películas a toda pantalla

■ **Nombre:** PSP Video Charging Station
■ **Compañía:** Nobilis ■ **Consola:** PSP ■ **Precio:** 29,99 €

Este periférico va dirigido a quienes vean películas y series directamente desde su portátil en una gran pantalla, gracias a las nuevas posibilidades de PSP Slim. Tiene salidas para todo tipo de cables (compuesto, por componentes y S-video). Además, sirve de cargador para que no os deje colgados en mitad de una película. Pero lo mejor es que incorpora un mando a distancia para poner la PSP donde queramos y controlarla como si fuera un DVD.

■ **Valoración:** ★★★






Al volante de Wii

■ **Nombre:** Volante
■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 9,99 €

Ahora que Mario y sus colegas han irrumpido en Wii con la nueva entrega de la aclamada saga de karts de Nintendo, las carreras están más de moda que nunca. «Mario Kart» ya viene acompañado de un accesorio que convierte el mando en un volante que giramos en el aire, pero como seguramente vayáis a conducir en compañía, no os vendrá mal un segundo accesorio. Este es de los mejores: está recubierto de caucho, tiene acceso al botón B -situado en la parte trasera- y un orificio para el puerto infrarrojo. Eso sí, la experiencia no cambia mucho a girar únicamente el mando.


■ **Valoración:** ★★

Protege tu DS

■ **Nombre:** Armor DS ■ **Compañía:** Nerf
■ **Consola:** Nintendo DS Lite ■ **Precio:** 14,99 €

Hay que tener cuidado con nuestras portátiles, porque en cualquier momento se nos puede caer o sufrir daños por parte de un sobrino o hermanito "juguetón". Esta carcasa es de goma semidura que evita rayaduras y absorbe golpes de una forma muy eficiente. Su diseño es llamativo, con cuatro posibles colores: negro, azul, rosa y amarillo en colores flúor. Calidad y diseño a buen precio.

■ **Valoración:** ★★★★




NUEVO



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

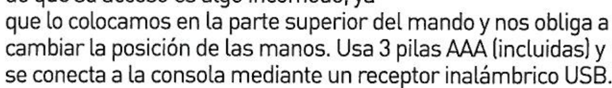
PLAYSTATION 3				
ACCESORIO WIFI USB KEY. Para conectar la consola y el PC. 49,95 €	CABLES HDMI TO HDMI. Aprovecha la resolución 1080p. 24,95 €	PADS CONTROL SIXAXIS. Sin cables. Reconoce el movimiento. 49,95 €	REFRIGERACIÓN FUSION COOLING FAN. Refresca tu PS3. 19,99 €	ACCESORIO Conversor Dual Shock 2. Para poder jugar con él en PS3. 9,95 €
Wii				
VOLANTES VOLANTE CON BASE. Con diferencia, la mejor opción. 14,95 €	CABLES VÍDEO RGB Y COMPONENTES. Una imagen mucho más nítida. 30 € cada uno	PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER. Para los juegos "tradicionales". 19,90 €	PISTOLA LIGHT GUN. Tu Wiimote con gatillo y culata. 15,95 €	BATERÍA T CHARGE ALL NW. Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €
XBOX 360				
VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL. Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO. Comunícate sin usar cables. 49,99 €	PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS. Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	MEMORIA MEMORY CARD 64 MB. Para guardarlo todo. 34,99 €	VENTILADOR INTERCOOLER. Para evitar "calentones". 19,95 €



Mejora tu redacción

- **Nombre:** Teclado inalámbrico PS3
- **Compañía:** Logic 3
- **Consola:** PS3 y PS2 ■ **Precio:** 34,95 €

Lo malo de usar nuestras consolas de nueva generación para navegar por internet, mandar e-mails o escribir en foros es que mover el cursor por el teclado virtual es una pesadilla. PS3 es compatible con casi cualquier teclado y ratón, pero si no os apetece andar cambiando del mando al teclado y del teclado al mando, considerad esta opción: un miniteclado. Es una posibilidad más que interesante, a la que sólo le podemos poner la pega de que su acceso es algo incómodo, ya que lo colocamos en la parte superior del mando y nos obliga a cambiar la posición de las manos. Usa 3 pilas AAA (incluidas) y se conecta a la consola mediante un receptor inalámbrico USB.



■ **Valoración:** ★★★



NO LO PIERDAS DE VISTA

GPS PARA PSP

No te PSPierdas

- **Nombre:** Go! Explore ■ **Compañía:** Sony
- **Consola:** PSP ■ **Precio:** A partir de 129 €

Ya podéis convertir PSP en un completo GPS que os guíe en vuestros viajes. Su navegador es muy vistoso, con los edificios más importantes en 3D, permite cambiar de camino en función del tráfico, memorizar nuestras rutas favoritas y buscar por coordenadas. Tiene varios puntos negativos como el precio algo elevado, que (evidentemente) no tiene control táctil y que le cuesta coger la señal del satélite. Lo podéis encontrar sólo (GPS y UMD) por 119 €, junto a cargador y soporte para el coche (149 €) o en un pack de consola más Go!Explore (299 €). Es preciso alrededor de 1 GB de memoria en una tarjeta para que funcione fluido. Una buena opción para aunar aparatos de uso cotidiano.

■ **Valoración:** ★★★

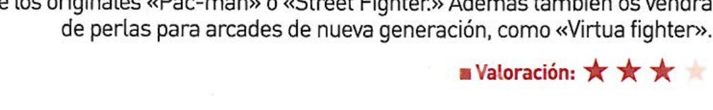




Arcade 100%

- **Nombre:** Fighting Stick EX2
- **Compañía:** HORI
- **Consola:** Xbox 360
- **Precio:** 79,90 €

El servicio Xbox Live Arcade está rebosante de títulos clásicos y nueva factura con un control directo y sencillo, heredero natural del que disfrutábamos hace años en los salones recreativos. Con este robusto, pesado (alrededor de 2,5 kilos) y caro accesorio podréis disfrutar de ellos como si estuvierais delante de los originales «Pac-man» o «Street Fighter.» Además también os vendrá de perlas para arcades de nueva generación, como «Virtua fighter».



■ **Valoración:** ★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

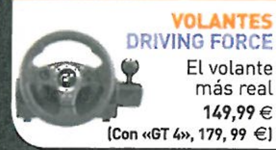
NINTENDO DS

 **USB** CONECTOR USB Wi-Fi. Conéctate a Internet con la señal de un PC. **34,95 €**	 **MÚSICA** NINTENDO MP3 PLAYER. Escucha música con tu portátil. **30 €**	 **PACKS** 13 ACCESORIOS (LITE). Protectores, bandolera y cascos. **14,95 €**	 **TRANSPORTE** LEATHER CASE. Sencilla, elegante y útil. **9,95 €**	 **MEMORIA** TARJETAS SD. Almacena tus canciones para el MP3 Player. **De 10 a 85 €**

PSP

 **PSP SLIM EN LA TV** CABLE COMPONENTES. Conecta a la tele tu PSP. **15,95 €**	**CÁMARA** GO!CAM. Haz fotos y vídeos y edítalos en la consola. **49,95 €**	 **SONIDO** SOUND SYSTEM 2.1. Sonido perfecto y diseño elegante. **59,90 €**	 **TARJETAS** MEMORY STICK DUO Y PRO DUO. Tamaños de 1 a 8 gigas. A partir de **30 €**	 **PACKS** TECH PACK. Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2

 **VOLANTES** DRIVING FORCE. El volante más real. **149,99 €** (Con «GT 4», 179, 99 €)	 **PISTOLAS** SCORPION 2. Para tv de 100 Hz. **43 €**	 **PADS CONTROL** DUAL SHOCK 2. Fiable a tope. **30 €**	 **MEMORIA** MAX MEMORY 32 MB. Todo el espacio que necesitas. **34,95 €**	 **PACKS** TRIPLE PACK. Tres accesorios a precio de saldo. **49 €**

ZONA DE DESCARGA

Wii estrena formatos en la Consola Virtual: Commodore 64 y Master System, a 500 Wii Points cada título. PS3 está entregada al estreno de «Gran Turismo 5 Prologue». Mientras, Xbox 360 dedica este mes a actualizar sus juegos de acción.

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

	PlayStation 3	Xbox 360	Wii
1- CONECTARSE A INTERNET	Necesitáis una conexión de banda ancha a Internet. No hay que pagar nada a Sony por usar PlayStation 3 online. La consola se conecta por Wi-Fi o a través de un cable ethernet.	Hay que tener una conexión de banda ancha a Internet. Podéis conectaros con ella con cable ethernet o con un adaptador Wi-Fi que se vende aparte. Luego, elegid entre la cuenta Xbox Live Silver (gratuita, pero con acceso restringido a algunos contenidos) o Gold (con pleno acceso a contenidos, pero que vale 5 euros al mes). Para pagar la modalidad Gold, pinchad en "Conectarse a Xbox Live" e introducid el número de vuestra tarjeta de crédito.	Hay que tener conexión de banda ancha a Internet. Nos conectamos por Wi-Fi o con un adaptador LAN que se vende aparte. Nintendo no cobra nada por acceder al contenido online de su consola.
2- CARGAR EL MONEDERO	Para comprar online desde la consola, hay que tener dinero en el "monedero virtual" de PS3. Para añadir dinero, pinchad en el icono de vuestro perfil (a la derecha del menú principal) y presionad Triángulo. Entre las diferentes opciones, hay una de gestión de nuestro perfil. En esa pantalla podéis añadir entre 5 y 100 euros a vuestra cuenta introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito.	Para comprar necesitáis Microsoft Points, una especie de moneda virtual. Pagáis una cantidad de euros que son canjeados por Microsoft Points. Para agregar esos puntos pinchad en la pestaña de Bazar. Elegid algún producto y pulsad X para agregar Microsoft Points. A continuación introducid el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se adquiere en tiendas. 500 Microsoft Points valen 6 euros.	Para comprar juegos o programas necesitáis adquirir Wii Points, la moneda virtual de la consola. Para agregar Wii Points, pinchad en Canal Tienda Wii. Desde su menú principal, pinchad en "Agregar Wii Points". Podéis pagar introduciendo el número de vuestra tarjeta de crédito o el código de una tarjeta prepago que se vende en tiendas. 1000 Wii Points valen 10 euros.
3- COMPRAR	En la Store, seleccionad la pestaña que os interese (juegos, vídeos o demos). Elegid el producto y la consola os pedirá que confirméis la descarga. Los vídeos y las demostraciones son gratis. Los juegos oscilan entre los 5 y los 10 €. En el caso de «Singstar» tenéis que comprar desde el menú del juego. Los extras de «Unreal Tournament III» se bajan desde un PC.	Pinchad en la opción Bazar Xbox Live. Una vez ahí, seleccionad el contenido que queréis bajar (juegos o vídeos) y elegid un producto. Si no tenéis Microsoft Points, volved al paso anterior. Los vídeos suelen ser gratuitos y el precio de los juegos oscila entre los 400 y los 1200 Microsoft Points. Todos los juegos Xbox Originals tienen un precio de 1200 Microsoft Points.	Desde el Canal Tienda Wii, elegid entre Consola Virtual (donde están los juegos) o Programas. En Consola Virtual, mirad la lista de juegos. Pinchad en el botón Descarga y esperad a que el juego acabe de bajar. Los juegos valen entre 500 y 1000 Wii Points (también podéis regalarlos a un amigo).
4- JUGAR	Cuando el juego termine de descargarse podréis usarlo desde la misma columna que se usa para los juegos de disco. Si es un vídeo, tendréis que pinchar en la columna Vídeos.	Para jugar a un juego descargado, pinchad en la pestaña Juegos y luego en Xbox Live Arcade. Si es una demo, pinchad en "Demostraciones y Mucho Más". Si es un vídeo, pinchad en Multimedia y elegid el apartado Vídeos.	Una vez haya bajado el juego, aparecerá como un nuevo canal en el menú principal de la consola. Recordad que los juegos de Nintendo 64 y los de Super Nintendo suelen requerir un Mando Clásico de Wii o uno de GameCube para jugar.

PLAYSTATION 3

Juegos





Gran Turismo 5 Prologue

Compañía: Sony **Género:** Velocidad **Jug.:** 1 a 16 **Precio:** 39,99 €

El estupendo juego de velocidad que analizamos el mes pasado llega ahora como título descargable directamente e nuestro disco duro. Hasta 16 jugadores online, más de 70 coches reales, 30 competiciones y todo el realismo de la saga. Como juego descargable es insuperable, pero el precio es igual de alto que el que tiene la versión en disco.

Valoración: ★★★★

HIGH VEL. BOWLING

Precio: 7, 99 €

Un juego desenfadado en el que superamos campeonatos de bolos con 8 personajes. Incluye modo para 4 jugadores y es compatible con Sixaxis.

ROCKETMEN

Precio: 7, 99 €

Este título de disparos tiene una estética de cómic y toda la acción de una película tipo Flash Gordon. Tiene algún puzle, pero es reiterativo.

MÁS NOVEDADES

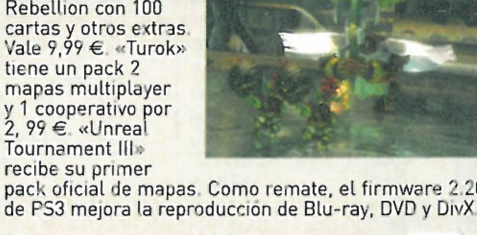
- N20
- PAIN
- Riff: Everyday Shooter
- Snakeball

NUESTROS FAVORITOS

1. Warhawk
2. Tekken D. Resurrection Online
3. Gran Turismo 5 Prologue
4. Theme Hospital
5. Fade to Black

Otras descargas

ACTUALIZACIONES Y DEMOS



EYE OF JUDGEMENT recibe el pack Rebellion con 100 cartas y otros extras. Vale 9,99 €. «Turok» tiene un pack 2 mapas multiplayer y 1 cooperativo por 2, 99 €. «Unreal Tournament III» recibe su primer pack oficial de mapas. Como remate, el firmware 2.20 de PS3 mejora la reproducción de Blu-ray, DVD y DivX.

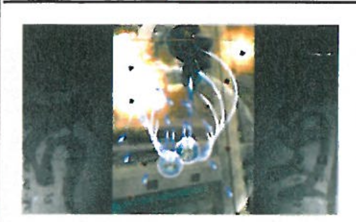
MULTIMEDIA

EVERYBODY'S GOLF acaba de llegar a PS3 y podéis comprobar cuánto ha mejorado la saga gracias a este tráiler. También hay un tráiler de «Eye of Judgement» para que os familiaricéis con las nuevas cartas. Como remate, se ha incluido una colección con los anuncios más recientes de la saga «Gran Turismo».



XBOX 360

Juegos





Ikaruga

■ **Comp.:** Treasure ■ **Género:** Shooter ■ **Jug.:** 1 ó 2 ■ **Precio:** 800 MP

Para muchos, uno de los mejores "matamarcianos" de la Historia, aparecido en Dreamcast y GameCube. No sólo hemos de disparar como locos, sino también cambiar el escudo de nuestra nave para que no le efecten los disparos claros o los oscuros. Por su modo a dobles, excelentes gráficos y su acción, merece un lugar destacado dentro de vuestros discos duros.

■ **Valoración:** ★★★★

MR. DRILLER ONLINE

■ **Precio:** 800 MP

Hay que romper las vetas de colores para llegar lo más hondo posible... ¡y conseguir oxígeno! Esta versión tiene modo 4 jugadores y más héroes.



TIQAL

■ **Precio:** 800 MP

Hemos de crear cuadrados del mismo color. Tiene opción para 2 jugadores en modo cooperativo, algo novedoso en el género.

▶MÁS NOVEDADES

- Bliss Island
- N+
- Triggerheart Exelica
- Reto Mental

▶NUESTROS FAVORITOS

1. Halo
2. Fatal Fury Special
3. Worms
4. Castlevania S. of the Night
5. Ikaruga

Otras descargas

▶ACTUALIZACIONES Y DEMOS

CALL OF DUTY 4 recibe su esperado pack de mapas. Son 4 escenarios multijugador por 800 MP. Por su parte, «Kane & Lynch» gana 4 mapas para el modo Fragile Alliance, totalmente gratis. Por supuesto, tampoco os podéis perder el nuevo Pack de Mapas Legendario para «Halo 3». 800 MP tienen la culpa.

▶MULTIMEDIA

DARK SECTOR tiene 4 "webisodios" que os podéis bajar gratis para conocer más a fondo la historia del juego. También hay un interesantísimo vídeo gratuito que os muestra la física de «Gears of War 2». ¡Y el cuarto tráiler de «GTA IV».



Wii

Juegos

International Karate

■ **Consola:** Commodore 64 (500 Wii Points)
■ **Comp.:** Commodore ■ **Género:** Lucha ■ **Jug.:** 1 ó 2

La Consola Virtual estrena su sección de Commodore 64 con un clasicazo de la lucha. En él hemos de conseguir puntos a base de dar golpes de karate al rival. Un juez valora lo bien que golpeamos. Hay 8 escenarios basados en zonas clave del mundo. Aunque su secuela fue mejor, sorprende la de golpes que se hacen con un solo botón.





■ **Valoración:** ★★★





WONDER BOY

■ **Precio:** 500 Wii Points

Master System tuvo en este personaje uno de sus mayores valedores. Tenemos que moverlo entre islas flotantes y plataformas y darle de comer para que no pierda energía. Los extraños enemigos y los ítems como el monopatín son clásicos del mundo los videojuegos.

■ **Valoración:** ★★★

SUPER R-TYPE

■ **Precio:** 800 Wii Points

Fue uno de los primeros "shooters" laterales de Super Nintendo. Su calidad gráfica y su acción incesante lo convirtieron en clásico. Mastodónticos jefes finales, montones de "power-up" y buenos efectos gráficos se enfrentan a algunas ralentizaciones y a una dificultad bestial, al estilo de la saga.

■ **Valoración:** ★★★



▶MÁS NOVEDADES

- Fantasy Zone (MS)
- Mega Turrican (MD)
- Operation Wolf (NES)
- Uridium (Com. 64)
- Yoshi´s Cookie (NES)

▶NUESTROS FAVORITOS

1. Zelda Ocarina of Time (N64)
2. Super Mario 64 (N64)
3. Super Street Fighter II (SNES)
4. Super Metroid (SNES)
5. Streets of Rage II (MD)

Otras descargas

▶CANALES

EL CANAL MARIO KART se puede descargar desde el propio juego para que podáis visitarlo sin meter el disco en la consola. Desde este canal podéis consultar información relativa a «Mario Kart Wii»: concursos organizados por Nintendo, clasificaciones de jugadores con respecto a los tiempos marcados en cada circuito... Por cierto, no intentéis bajaros este título desde el Canal Tienda, pues es obligatorio comprar el juego primero para descargarlo.





ZONA DE ONO ROJO

Wii estrena formatos en
500 Wii Points cada t nde
Prologue». Mientra



¡Uf, mis compañeros casi me la juegan! Cuando ví que pretendían publicar mi foto recorrí los quioscos de toda España. Me costó, pero al final logré romper las revistas una a una.

Secuelas a todo gas

@ Hola, Yen. Tengo 15 años y una Xbox 360, Wii y NDS:

¿Qué se sabe de «Mafia 2»?

Será, sin duda, uno de los rivales de «GTA IV» en 2009, y nos situará en una ciudad ficticia durante los años 40 y 50 dentro de una familia de mafiosos. Promete acción de la buena y una ambientación excelente (gráficos, música y argumento), además de un mundo abierto repleto de posibilidades. Características más destacables tenemos una extensión de más de 2,5 millas cuadradas a explorar desde el principio y un montón de misiones secundarias.

¿Alguna noticia de «Bioshock 2» y «Mass Effect 2»?

Del primero te puedo decir que verá la luz durante el último trimestre de 2009 y que podría salir para Xbox 360 y, ojo, también para PS3. Respecto al argumento, se rumorea que podría tratarse de una precuela que explicaría los acontecimientos que llevaron a la ciudad submarina de Rapture a su declive. Respecto a la continuación del juego de Bioware, saldrá en exclusiva para Xbox 360 y ofrecerá una experiencia de juego más profunda que el primero, con un nuevo sistema de logros para las misiones secundarias.

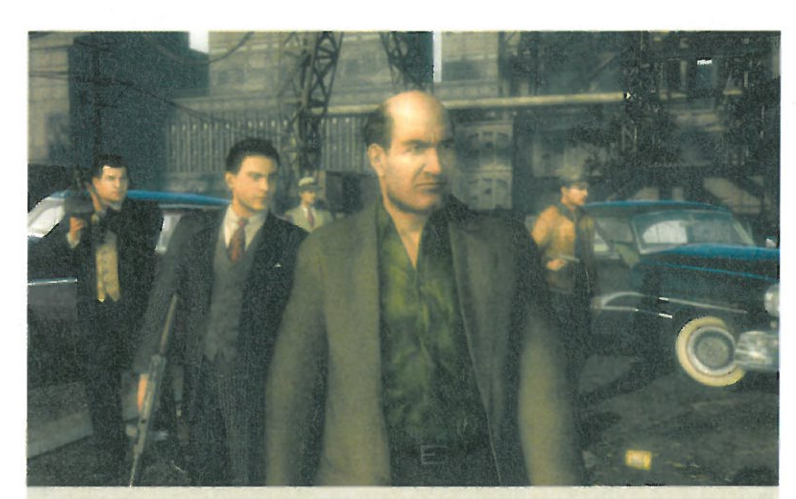
¿Puedes contarme algo nuevo sobre «Project Origin»?

Se trata de la secuela del terrorífico «F.E.A.R.» y seguirá siendo un "shooter" en primera persona con toques de terror psicológico. Llegará a finales de año para PS3 y Xbox 360. Sus creadores han lanzado recientemente el notable «Condemned 2».

¿Cuando saldrá la versión de «Guitar Hero» para NDS?

Llegará este verano con un original accesorio de cuatro botones (de nombre "Guitar Grip") que emulará las cuerdas de una guitarra. En «Guitar Hero: On Tour» encontrarás dos personajes exclusivos y un total de 20 canciones. El multijugador permitirá competir o cooperar.

David Cerdán (e-mail)



«MAFIA 2» nos planteará la misión de formar parte de la "cosa nostra" a través de tres familias. El juego está siendo desarrollado por los responsables del original, los checos Illussion Softworks. Su salida está prevista para PS3 y 360.

¿La pregunta del mes?

¿Cuánto tendremos que esperar para ver «Rock Band» en España?

Soy seguidor del juego de Harmonix/EA desde que saliera en EE.UU. el pasado noviembre. ¿Lo veremos finalmente en nuestro país?

Ni siquiera desde EA España tienen claro qué va a ocurrir con él. En un principio su salida se barajaba para principios de año, después primavera y, ahora es bastante probable que, de salir, lo haga después de verano (aunque la versión de 360 saldrá en Reino Unido el próximo 23 de mayo). Las causas se deben en un principio a los problemas de stock que está sufriendo el título y sus periféricos en EE.UU. (se vende con batería, guitarra y micrófonos). La compañía norteamericana no quiere arriesgarse a lanzar el producto en Europa y luego no poder satisfacer a sus consumidores, así que tendremos que seguir esperando mientras se anuncian para EE.UU. una tienda de descargas (al más puro estilo "Singstore") o la versión para Wii en verano.

Darío Ochoa (Jaén)

Proyectos de futuro

@ Hola Yen. Leo vuestra revista desde hace años. Estas son mis preguntas:

¿Qué hay de «The Getaway» y «Eight Days» para PS3? ¿Sabes si Cambridge Studios planea lanzar un nuevo juego?

Ambos títulos han desaparecido del horizonte "consolero" desde que hicieran acto de presencia en las pasadas ferias E3 2005 y CES 2006. Quizás en el próximo E3 los volvamos a ver. Respecto a los responsables de «Medievil» (Cambridge Studios), de momento no han anunciado nada para PS3 o PSP.

¿En qué están trabajando los creadores de «Heavenly Sword» y «Lair»?

Los primeros (Ninja Theory) están preparando un nuevo título para PS3 y Xbox 360 del que aún se desconocen detalles, pero que seguirá con el estilo narrativo y cinematográfico de «Heavenly Sword». Los chicos de «Lair» (Factor 5, responsables también de «Rogue Squadron» para Nintendo 64) están preparando un juego de una impor-



«DRAGON BALL Z: BURST LIMIT» supondrá el debut de la serie de Akira Toriyama en PS3 y Xbox 360. Por las imágenes, esperamos el más espectacular juego de toda la saga. Será "clavadito" a la serie de dibujos animados. Espectacular.

tante película a estrenar, aunque aún se desconoce cuál. En fin, tendremos que esperar.

■ **¿Que preparan Game Republic tras «Folklore»?**

Pues con Yoshiki Okamoto a la cabeza (productor de «Street Fighter II» o «Resident Evil») están trabajando en un juego basado en otra importante película de Hollywood que se estrenará en 2010. Hasta entonces, han publicado para PlayStation Network el shooter «Dark Mist» y el juego de velocidad «Toy Home».

Manuel "Kratos" Bellón (e-mail)

Héroes en nueva generación

@ Hola Yen. Somos dos hermanos que te seguimos desde tus inicios consoleros. ¡Ya eres parte de nuestra familia! Tenemos una PS3, Wii y PSP:

■ **¿Saldrá finalmente doblado al castellano «MGS 4»? ¿Qué me puedes contar sobre las ediciones especiales?**

De momento Konami España ha confirmado para el 12 de junio la llegada del juego con voces en inglés y subtítulos en castellano. La fiebre por Solid Snake no ha tardado en desatarse y en Japón ya se han agotado las reservas de una PS3 edición especial + Dualshock 3 (de 40Gb y un atractivo color acero, a un precio de 350€ al cambio). Respecto a la edición coleccionista, vendrá en caja metálica e incluirá un Blu-ray extra con dos making-off, cuatro capítulos de la novela gráfica y parte de la banda sonora. ¿Quieres más? Pues para rematar la faena se pondrán a la venta unos auriculares inalámbricos 7.1 con emblemas del juego en cada casco. Súmale a esto el pack que saldrá en EE.UU. Esperamos que a nuestro país llegue algo de todo esto.

■ **¿Qué tal pinta «Dragon Ball Z: Burst Limit»?**

Pues no podría ser mejor. El juego incluirá unos potentísimos gráficos en cel-shading (estilo dibujos animados) que harán que parezca que estés viendo un capítulo del anime original. Añádele modo on-line y un modo de lucha a lo «Budokai». El 6 de junio estará con todos nosotros.

■ **¿Qué podemos esperar de «Aliens: Marines Coloniales»?**

Por lo poco que se ha visto (el mes pasado publicamos un completo reportaje), la más fiel recreación del universo "Alien" realizada hasta la fecha. Contará con un apartado técnico brillante y un desarrollo que mezclara el "shooter" en primera persona con la exploración y los combates tácticos. Finales de año.

■ **¿Se sabe algo de un nuevo «Zelda» para Wii?**

Las últimas declaraciones del presidente de Nintendo América apuntan a que durante el próximo E3 (julio) se anunciarán nuevos juegos de las franquicias claves de la compañía nipona. Estoy seguro de que Link reaparecerá, ya sea con un título completamente nuevo o con un remake de «A Link to the Past» (Super Nintendo).

■ **¿Podrías ordenarme por orden de preferencia estas sagas: «Resident Evil», «Zelda», «Final Fantasy» y «Devil May Cry»?**

Difícil elección aunque me quedo con «The Legend of Zelda», «Final Fantasy» y «Resident ▸▸

« NINTENDO PRESENTARÁ EN EL E3 NUEVOS JUEGOS DE SUS SAGAS MÁS CLÁSICAS. ¿«MARIO», «ZELDA»? SE ADMITEN APUESTAS »

«METAL GEAR SOLID 4» prepara a lo grande su desembarco mundial (12 de junio). Mientras que en Japón ya se ha agotado la PS3 40Gb edición especial, en EE.UU. esperan el pack con el modelo de 80Gb. ¿Llegarán a España?



El negocio poligonal

Ángel J. Carrión (e-mail)

Me gustaría expresar mi descontento generalizado con las compañías de videojuegos y su política de ganar dinero, sin duda muy contraria a la de contar a largo plazo con un usuario contento e identificado con la marca. Si pienso en Nintendo y su Wii se me vienen a la cabeza decenas de títulos que ya he visto en otras consolas (algunos de ellos incluso inferiores como los casos de «Obscure 2» o «The House of the Dead 2&3 Return», aparecidos en PS2 y Dreamcast) pero con un control adaptado que no aporta nada nuevo. ¿Y la revolución prometida? Con Xbox 360 tenemos el caso del reproductor HD DVD, que con tal de "deshacerse" de él lo rebajan a un precio ridículo. ¿Qué pasa con los cientos de usuarios que lo compraron en su momento? ¿Acaso creen que voy a adquirir un periférico para ver sólo 2 ó 3 películas por muy barato que me lo vendad? Y con Sony... Pues qué decir de su decisión de acabar con la retrocompatibilidad y los puertos de memoria/USB, así como la de rebajar la consola en 200€ tan sólo escasos meses de su salida. Por no contar con la opción de poder jugar con la PSP en la tele sólo con su último modelo. Y así podría tirarme hablando páginas y páginas...

Yen: Como todos los negocios, el de los videojuegos no se iba a quedar atrás. Intentar conseguir el mayor beneficio no significa que siempre las cosas se hagan mal. Pero entiende que si las compañías no ganan dinero, la industria se iría al garete.



Aullidos en castellano

Carlos Pérez (e-mail)

Allá por febrero del año pasado salió a la venta un juego para PS2 titulado «Okami». Muchos lo conoceréis. Otros no. Para éstos últimos les comentaré lo más característico del juego: puro arte en movimiento acompañado de una gran belleza audiovisual. ¿Lo único malo? Que llegó completamente en inglés. Meses antes un grupo de usuarios formaron la "Plataforma Okami Spain". Indignados protestaron ante Capcom Europa y Electronic Arts (editor y distribuidor del juego respectivamente) por esta injusticia. Tras un tiempo luchando por la localización del juego se comunicó que finalmente no se produciría. Con motivo del anuncio de la versión de Wii, muchos albergábamos esperanzas para que Nintendo se hiciera con los derechos de distribución y así llegara traducido, ya que suele doblar gran parte de sus títulos. Por desgracia, ha sido otra compañía la que se ha hecho con los derechos de distribución del título y mucho me temo que nos quedaremos de nuevo sin un «Okami» en castellano. Desde esta plataforma estamos intentando que no sea así. La intención de este e-mail no es más que ganar apoyos para que nuestro aullido llegue simplemente más lejos.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Recogemos tu "protesta" y seguro que será, por lo menos, leída. Eso sí, «Okami» sale en inglés para Wii este verano según la compañía distribuidora.

« EL CANAL WiiWARE PERMITIRÁ DESCARGARNOS POR 1500 WiiPOINTS LO NUEVO DE SQUARE-ENIX: «FFCC: MY LIFE AS A KING» »

Evil» como favoritas absolutas. Dante está más lejos de mi podio "consolero".

J. Vicente y Fernando (Murcia)

Rol del bueno y para todos

@ ¡Hola Yen! Me encantan los juegos de rol y tengo algunas preguntas al respecto:

■ ¿«Dissidia: Final Fantasy» para PSP tiene un aspecto estupendo. ¿Crees que será tan bueno como parece? ¿Qué personajes se han confirmado hasta ahora?

Junto con «Crisis Core: FFVII» y «Kingdom Hearts: Birth to Sleep», se trata de uno de los lanzamientos de Square-Enix más importantes para PSP de este año. De momento se han confirmado figuras como Squall («FFVIII»), Yitán de «FFIX» o uno de los guerreros de la luz de «FFII». Tidus y Sephirot tampoco faltarán a la cita. Un imprescindible si eres seguidor de los juegos de la compañía nipona.

■ ¿«Final Fantasy CC: My Life as a King» de Wii será parecido al de GameCube?

Será un juego de estrategia con toques de rol en el que reconstruiremos una aldea con nuestras habilidades como gobernante. Ya está disponible en Japón a través del canal de descargas WiiWare y en España debería llegar en mayo con motivo de la llegada del canal. Su precio es de 1500 wii-points (15€) y ocupa un tamaño de 40Mb. Tendrá contenido extra descargable a un precio de entre 100/300 puntos.

■ ¿Qué hay de cierto de la salida de «Persona 4» para PS2?

Atlus lo lanzará en Japón el próximo 4 de julio y la historia tendrá lugar 2 años después de lo acontecido en «Persona 3». Tendrá tres nuevos protagonistas (ya en segundo curso) y más de 180 invocaciones que realizar. A Europa esperamos que llegue antes de que termine el año.

■ ¿Saldrán en España «Persona 3 FES», la edición "Zodiac" de «FFXII» y el «Kingdom Hearts Final Mix+»?



«FFCC: MY LIFE AS A KING» será uno de los juegos más destacados de entre todos los que se estrenarán con el canal WiiWare. Sus gráficos seguirán la línea de los anteriores «Crystal Chronicles» pero el multijugador y los combates a tiempo real serán sustituidos por la estrategia.

Los tres son versiones extendidas de los respectivos juegos originales (incluyendo las mejoras de las conversiones de NTSC/Japón a NTSC/USA y PAL) e incluyen algún que otro extra. Sólo el primero ha salido de tierras niponas en forma de disco adicional a «Persona 3» (necesario para poder jugar con él). Ninguno de ellos llegará a España.

■ ¿Crees posible que llegue «Xenosaga: Episode III» y una conversión de «Crisis Core» a PS2?

Respecto al primero ya te adelanto que no («Xenosaga II» pasó con más pena que gloria por las estanterías españolas) mientras que «Crisis Core», aún pudiendo ser convertido a PS2, es bastante probable que se conserve como título exclusivo para PSP.

Javier Aguirre (e-mail)



«CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII» se trata de la precuela de «FFVII» y narra las peripecias de Zack Fair, amigo de Cloud. Mezclará la acción con el rol para ofrecernos una experiencia de juego muy completa. Muy pronto con nosotros.

¿Regresos inesperados?

✉ Hola Yen. Soy un gran aficionado a las consolas y os sigo desde hace tiempo. Me encanta vuestra revista:



«SONIC UNLEASHED» significará el regreso de Sonic al desarrollo 2D que tan buenos resultados le dio en 16 bits. Saldrá para las tres consolas de nueva generación y PS2 y contará con unos gráficos de excepción.

« «CRYSIS» ESTÁ MÁS CERCA DE PS3 Y XBOX 360 TRAS LA CONVERSIÓN QUE SE ESTÁ HACIENDO DE SU INCREÍBLE MOTOR GRÁFICO »

¿Qué se sabe del proyecto del "ex-God of War" Cory Barlog?

El que fuera productor de la saga en PS2 está enfrascado en la resurrección de «Mad Max» en videojuego, que además estrenará nueva película en poco tiempo ("Mad Max: Fury Road").

¿Es cierto que hay un nuevo «Sonic» en desarrollo?

Así es. SEGA está preparando el regreso del erizo azul en PS3, PS2, Wii y Xbox 360 en un juego que mezclará el desarrollo 2D de títulos como «Sonic Rush» (NDS) y las mejores 3D que pudimos ver en el más que correcto «Sonic y los Anillos Secretos» para Wii. Los primeros vídeos e imágenes tienen muy buena pinta. Para NDS, Bioware (los mismos de «Mass Effect») están desarrollando un juego de rol de nombre «Sonic Chronicles» que nos pondrá en la piel de la popular mascota en su misión por recuperar las esmeraldas del caos.

¿Saldrá finalmente «Crysis» en Xbox 360 o PS3?

El motor gráfico que desarrollaron los chicos de Crytek para PC ("CryEngine 2") lo están adaptando a estas consolas así que no deberíamos tardar mucho en ver una conversión o secuela. De todos modos, aún no hay confirmación oficial así que tendremos que esperar.

¿Para cuándo un nuevo «Mortal Kombat»?

Midway ya lo tiene en pleno desarrollo y es más que probable que sepamos de él en muy poco tiempo. Su lanzamiento se espera para este mismo año aunque se desconocen las plataformas. El mes que viene os contaré más cosas. ¡A esperar!

Raúl Pancorbo (Madrid)

Economía y nuevos juegos

@ Hola Yen. Tengo una PS3 y una Xbox 360. A ver si puedes contestarme a estas preguntas:

¿Qué se sabe de la serie "Platinum" para PS3?

Finalmente debutará en Europa este otoño con juegos como «Heavenly Sword», MotorStorm», «Formula One», «Resistance», «Folklore», «Lair», «Genji» y «Ridge Racer 7». El precio de cada título rondará los 40€.

¿Puedes contarme algo sobre «Alpha Protocol»?

Es otro de los grandes proyectos de SEGA para este año. Se trata de un juego de rol en el que nos pondremos en la piel de un agente de la CIA para salvar al mundo. Mundos abiertos al más puro estilo «GTA IV» y una ambientación moderna son algunas de sus características. Saldrá para PS3 y Xbox 360.

¿Y de «MotorStorm 2»?

«MotorStorm: Pacifica». Así se llamará la continuación del prestigioso juego de carreras de Evolution Studios para PS3. Nos llevará, como su propio nombre indica, a una isla del Pacífico donde tendremos un total de 16 circuitos a elegir. Carreras on-line con hasta 16 jugadores, multijugador a pantalla partida para hasta 4 colegas y barro, mucho barro, serán los puntos fuertes de este juego que saldrá el próximo otoño.

¿Saldrá un nuevo «Banjo & Kazooie» para Xbox 360?

Rare lleva trabajando en él desde hace tiempo y espera lanzarlo estas Navidades. Algunas declaraciones que han realizado sus creadores ya lo alejan del típico juego de plataformas, así que puede que nos encontremos con una auténtica sorpresa.

Álvaro Sanz (Madrid)

Atrapado en la oscuridad

@ Hola Yen. Soy un gran seguidor de vuestra revista. Tengo una PS3, Xbox 360 y NDS:

¿Qué pasa con «Alone in the Dark» para PS3? ¿Es cierto que se retrasa?

El título de Eden Games se retrasa efectivamente en la »



Decepción "de demonios"

Ángel José Carrión (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Hola. ¿Qué tal? Os escribo para comentar algo que, por la importancia del juego, creo que merece la pena exponerlo. Me considero un gran seguidor de la saga «Devil May Cry» y tengo que decir que con la última entrega me he quedado un poco "frío". Tras habérmelo pasado varias veces e ir por el modo de dificultad "Dante debe morir" pienso que Capcom nos ha reservado pocas sorpresas. Exceptuando el espectacular apartado gráfico, los escenarios y jefes finales se repiten hasta la saciedad, con unos combos que, a pesar de ofrecer algo de variedad al incluir a Nero como protagonista, en Dante no son más de lo mismo respecto a «DMC 3». Creo que Capcom ha sacado el juego con prisas (poco tiene que ver con el primer tráiler que pudimos ver), porque no entiendo como un ritmo inicial tan frenético y espectacular (el combate entre Dante y Nero es tremendo) pierde tanto fuelle a mitad de la aventura. Espero que con el próximo capítulo se lo tomen tan en serio como con las últimas entregas de «Resident Evil».

Yen: Entiendo que los más exigentes seguidores de esta saga estéis algo decepcionados. Aunque el juego divierte de principio a fin con su acción frenética se vuelve un pelín flojo y repetitivo. Que tomen nota.



¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **¿CÓMO PUEDO PRESIONAR PARA QUE SQUARE-ENIX LANCE EL REMAKE DE «FINAL FANTASY VII»?**
Yen: Puedes irte hasta Japón con una pancarta reivindicativa. O ponerle una vela a San Cloud Bendito. O pedírselo por favor, por favor... Tú verás.

@ **¿ME PUEDES CONTAR ALGO SOBRE LA NUEVA EXPANSIÓN DE «WORLD OF WARCRAFT»?**
Yen: ¿No te habrás equivocado y esta carta iba dirigida a nuestros colegas de "Micromanía" o "Computer Hoy Juegos"? Tranquilo que tu consulta la dejo en buenas manos.

✉ **¿SALDRÁ «LOST PLANET» PARA XBOX 360?**
Yen: A pesar de que la tienda de tu barrio se quedara sin él sí que salió. Espera a su remake «From Lost to the River». Pero sólo aparecerá en Xbox.

@ **¿SALDRÁN «JACK & DAXTER» Y «GOD OF WAR» EN XBOX 360?**
Yen: Kratos se está echando un pulso con el Jefe Maestro para ver cómo queda el asunto. Se pueden tirar siglos y el combate permanecerá en tablas.

@ **¿ES CIERTO QUE SE HAN INCLUIDO PATAS DE CUCARACHAS AL VOLANTE "Wii WHEEL" PARA HACERLO MÁS PRECISO?**



Yen: Otro que se muere por salir en esta sección, ¿no?. Pues sí, es cierto. Mira la imagen de arriba. Ahora te he dejado desconcertado, ¿eh? Qué paciencia...

@ **¿ES CIERTO QUE «GTA IV» LLEGARÁ A NDS?**
Yen: Se llamará «GTA: Andorra La Bella Edition». Tendrá spas y pistas de esquiar para aburrir. "Liberty City" se quedaba demasiado grande.



«BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY» nos pondrá en la piel del sargento Matt Baker, soldado 101 de la división aérea que formó parte de la operación "Market Garden" de la 2ª Guerra Mundial. Acción táctica en primera persona.

consola de Sony por motivos de desarrollo, pero aunque no llegue en junio, sus creadores nos han desvelado que la espera merecerá la pena y tendrá su recompensa (¿Contenidos exclusivos?). Como muy tarde te verás inmerso en Central Park en septiembre.

¿Saldrá «Tales of Vesperia» en Europa? ¿También para PS3?
Namco Bandai tiene pensado comercializarlo este mismo año, pero sólo en Xbox 360 (una conversión para PS3 sería posible más adelante). Conservará un estilo de combate similar al de «Tales of the Abyss» y recuperará la barra "Overlimit" para los combos especiales.

¿Es cierto que está en desarrollo la adaptación de la película "HEAT" a consola?
Así es. Gearbox (los mismos de «Brothers in Arms») planea lanzarlo en 2009. Aunque los únicos detalles que han trascendido es que el doblaje será el mismo que el original (Al Pacino, De Niro y Val Kilmer como protagonistas) es más que seguro que nos encontraremos con un juego de acción al más puro estilo «Kane & Lynch».

¿Qué me puedes contar de «Valkyrie Profile» y la secuela de «Trauma Center» para NDS?
Del primero que debería salir en verano en Japón y que está siendo desarrollado por los mismos responsables de los anteriores títulos, los chicos de Tri-Ace. Atlus, por su parte, está preparando la secuela de «Under the Knife» y de entre los aspectos que hemos podido averiguar, mejorará las herramientas quirúrgicas (no sabemos si se incluirán nuevas como ocurriera en Wii con «Second Opinion») y será un poco más fácil que el original.

Israel de Castro (Granada)

« LA CADA VEZ MAYOR PRESENCIA DE LAS TIENDAS VIRTUALES APUNTA A UN FUTURO EXCLUSIVO DE DESCARGAS ON-LINE »

En primera y tercera persona

@ **Hola Yen. Tengo casi todas las consolas de nueva generación y las portátiles. Me gustaría que me respondieras a estas preguntas:**

¿Se sabe algo nuevo de «Borderlands» o «Brothers in Arms: Hell's Highway?
El primero saldrá en 2009 y mezclará rol y disparos en primera persona, con especial hincapié en el modo campaña cooperativo. El tercer capítulo de «Brothers in Arms» aún no tiene fecha definitiva pero promete acción táctica a raudales en escenarios altamente destructibles.

¿Crees que saldrá un «Oblivion V»? Si no, ¿algún juego que se le parezca?
El título está en desarrollo desde que saliera «The Elder Scrolls IV» pero no esperes verlo hasta dentro de un año como mínimo. Si quieres algo parecido y de calidad, «Fallout 3» llegará este mismo año a PS3 y Xbox 360.

¿Es cierto que en un futuro desaparecerán los discos y las consolas?
Aún queda mucho tiempo para que desaparezca el soporte físico (Blu-ray o DVD, por ejemplo) y nos descarguemos los juegos exclusivamente vía on-line. Sin embargo, las tiendas virtuales pasan por ser el medio ideal para el comercio electrónico.

Rodrigo Álvarez (Valladolid)



«TALES OF VESPERIA» aparecerá de forma exclusiva para Xbox 360, aunque más tarde verá la luz en PS3, como ya ocurriera con «Eternal Sonata». El juego mezclará aspectos de otros «Tales of» como los combates de «Abyss».

CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE REGALAMOS!



SORTEAMOS:



4 Proyectores Easy Home MOVIES

(valorados en 329 € cada uno)

EL PROYECTOR EASY HOME MOVIES PERMITE VER CINE Y VIDEOJUEGOS A LO GRANDE EN TODOS LOS HOGARES

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 7654** desde tu móvil poniendo la **palabra movieshc** seguida de un espacio y a continuación tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envio de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Santiago de Compostela, 94. 28035-MADRID

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de mayo de 2008.



Proyector de vídeo con altavoces estéreo

Easy Home Movies permite proyectar imágenes en tamaños de hasta 70 pulgadas (178 centímetros) para disfrutar a lo grande de películas o videojuegos. Se puede conectar a: reproductores DVD, sintonizadores de TDT, videoconsolas e incluso al PC. Su instalación es sumamente sencilla .

La unidad integra un set de altavoces estéreo para poder escuchar el audio de películas y juegos en caso de que no se disponga de un equipo de sonido.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	
Resolución	640 x 480 píxels (VGA)
Proyección	50 pulgadas (127cm) a 2 metros de distancia / 70 pulgadas (178cm) a 3 metros de distancia
Conexiones	Vídeo Compuesto (AV) – RCA, S-Vídeo, VGA/ Conexión PC
Alimentación	AC/ 120V o AC 230V
Flujo Lumen	100 LM
Audio	Altavoces estéreo 2W x 2 integrados
Vida de la Lámpara	300 horas (fácil de reemplazar)
Ventiladores	x 3
Dimensiones	390 x 200 x 103 mm

www.bestbuy.es



PLAYSTATION 3

Army of Two



MUNICIÓN Y VIDA INFINITAS
Pon en pausa la partida e introduce el siguiente código:
▲, ▲, X, X, L2, R2, R1, R2, ●, ■.

Assassin's Creed

JUGAR EN EL NIVEL FÁCIL
Para reducir el tiempo necesario para completar el juego y disminuir también la dificultad de cada uno de los principales asesinatos, haz lo siguiente en el mismo orden que te indicamos.
- Visita el Assassins Guild.
- Previsualiza la ciudad en la primera escalada desde todos los puntos.
- Completa con éxito todas las misiones del informante.
- Completa todas las misiones de ladrón.
- Una vez que has terminado todo esto, vuelve a la Assassins Guild para iniciar la misión de asesinato.



DESBLOQUEAR TU DORMITORIO
Cuando vayas a la cama después del bloque de memoria 2, verás que la puerta de tu armario está abierta. Pulsa cualquier botón para obtener un pedazo de papel en el que observarás algo parecido a un código. Ese es el código de desbloqueo de la puerta de tu dormitorio, lo que te permitirá salir con frecuencia cuando desees después de irte a la cama, así como abrir la sala de reuniones de la zona. También puedes recoger diversos temas para desbloquear la contraseña de Lucy.

Call of Duty 4: Modern Warfare

MISIÓN TRAS LOS CRÉDITOS
Completa el juego en cualquier dificultad y deja que pasen los créditos. Cuando se acaben, empezará otra misión, que se desarrolla en un avión similar al Air Force One, en el que deberás luchar contra los



malos, salvar a los VIP y escapar en menos de 2 minutos.

JUGAR EN EL MODO ARCADE
Al igual que sucede con la misión del Air Force One, lo único que tienes que hacer para acceder al modo Arcade es completar el juego.

TODAS LAS PIEZAS INTEL
Para desbloquear los trucos no deberemos introducir contraseñas, sino adquirir las piezas Intel que hay a lo largo del juego.

JUEGO EN BLANCO Y NEGRO
- Colecciona 2 piezas Intel.

COLORES EN NEGATIVO
- Colecciona 4 piezas Intel.

SUPER CONTRASTE
- Colecciona 6 piezas Intel.

EL JUEGO SERÁ COMO UNA PELÍCULA MUDA ANTIGUA
- Colecciona 8 piezas Intel.

LAS GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN TENDRÁN EL PODER DESTRUCTIVO DE CINCO
- Colecciona 10 piezas Intel.

LOS ENEMIGOS EXPLOTAN CUANDO DISPARAS
- Colecciona 15 piezas Intel.

VELOCIDAD DEL JUEGO AL 40 %
- Colecciona 20 piezas Intel.

MUNICIÓN INFINITA
- Colecciona 30 piezas Intel.

OBTENER EL MODO PRESTIGIO
Para desbloquear el modo Prestigio, sólo disponible para multijugador, debes alcanzar el nivel 55 de experiencia.

Devil May Cry 4



CONSEGUIR EL FINAL COMPLETO
Después de completar el juego, durante los créditos finales, impide que Kyrie sea golpeada para evitar que el final del juego termine prematuramente.

TENER EL SÚPER-VESTUARIO
SÚPER-DANTE
- Completa el modo Dante debe morir.

SÚPER-NERO
- Completa el modo Dante debe morir.

ILUSTRACIONES DESBLOQUEABLES
DEMON INVASIÓN
- Completa el modo Dante debe morir.

LIGHT FROM THE DEMON BLADE
- Completa el modo Infierno o Infierno.

THE CAST
- Completa el modo Cazador Demoníaco.

THE DEMONS-12 IMÁGENES PUBLICITARIAS
- Completa el modo Hijo de Sparda.

THE LADIES OF DEVIL MAY CRY
- Completa el modo Cielo o Infierno.

THE TWO HEROES, 29 IMÁGEMES DE LOS PERSONAJES
- Completa el modo Humano o Demonio.

NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD
DANTE DEBE MORIR:
-Completa el modo Hijo de Sparda.

CIELO O INFIERNO
- Completa el modo Hijo de Sparda.

INFIERNO O INFIERNO
- Completa el modo Dante debe morir.

HIJO DE SPARDA
- Completa el modo Cazador Demoníaco.

Dynasty Warriors 6

TODOS LOS PERSONAJES
Para conseguir a todos los personajes del juego haz lo que se indica en cada uno de estos casos.

ZHUGE LIANG
- Completa el modo Musou con 1 personaje Shu.

LIU BEI
- Completa el modo Musou con 3 personajes Shu.

ZHANG LIAO
- Completa el modo Musou con 1 personaje Wei.

CAO CAO
- Completa el modo Musou con 3 personajes Wei.

GAN NING
- Completa el modo Musou con 1 personaje Wu.

SUN JIAN
- Completa el modo Musou con 3 personajes Wu.

DIAO CHAN
- Completa el modo Musou con 1 personaje de cada Reino.

LU BU
- Completa el modo Musou con Liu Bei, Cao Cao, y Sun Jian.

DONG ZHUO
- Completa el modo



Musou con Lu Bu.

MA CHAO
- Éxito en 2 objetivos de batalla en la cara Wei de Han Zhong Attack Defense Battle.

HUANG ZHONG
- Éxito en 1 objetivo de batalla en la cara Wei de Ding Jun Mountain.



WEI YAN
- Éxito en 2 objetivos de batalla en la cara Shu de WuZhang Plains y finaliza la batalla con Wei Yan vivo.

GUAN PING
- Éxito en 2 objetivos de batalla en la cara Shu de Fan Castle y finaliza la batalla con Guan Ping vivo.

PANG TONG
- Éxito en 3 objetivos de batalla en la batalla Cheng Du y finaliza la batalla con Pang Tong vivo.

XIAHOU YUAN
- Éxito en 1 objetivo de batalla en la cara Shu de Ding Jun Mountain.

XU HUANG
- Éxito en 2 objetivos de batalla en la cara Wei/ Wu de Fan Castle.

ZHENG HE
- Éxito en 2 objetivos de batalla en la cara Shu de Han Zhong Attack Defense Battle.

CAO PI
- Vence a Cao Pi en 5 minutos en la cara Wu de He Fei.

LU MENG
- Éxito en 2 objetivos de batalla en la cara Wei de He Fei.

ZHOU TAI
- Éxito en 3 objetivos de batalla en la cara Shu de Yi Ling.

TAISHI CI
- Véncelo en la Batalla por el Territorio Wu.

XIAO QUIO
- Éxito en el objetivo de batalla 3 en la cara Wu de la Batalla de Shi Ting.

LING TONG
- Éxito en el objetivo de

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

DESBLOQUEAR EVENTOS DE CLASE S
Para desbloquear estos 10 eventos de clase S necesitas completar todo en el menú A, B y C con al menos medalla de bronce. Estos eventos son extremadamente difíciles, así que mejor préparate bien antes de lanzarte a la carretera como un loco.

COCHES DESBLOQUEABLES
Daihatsu OFC-1:
- Completa todas las carreras de clase C.

BMW Concept 1 Series tii '07:
- Completa todas las carreras de clase B.

Nissan Skyline Coupe Concept 'p7:
- Completa todas las carreras de clase A.

Nissan GT-R Proto '05:
- Completa todas las carreras de clase S.



batalla 1 en la cara Wei de la batalla de Shi Ting.

YUE YING
- Éxito en el objetivo de batalla 1 en la cara Wei de la batalla de Wu Zhang Plañís.

CAO REN
- Éxito en el objetivo de batalla 2 en la cara Lu Bu de Fan Castle.

SUN CE
- Éxito en el objetivo de batalla 1 en la cara Sun Jian de la batalla de Xia Pi.

SUN QUAN
- Éxito en el objetivo de batalla 1 en la cara Lu Bu de La batalla de Chi Bi.

HUANG GAI
- Éxito en el objetivo de batalla 3 en la cara Wu de La batalla de Chi Bi.

FIFA Street 3

EQUIPOS DESBLOQUEABLES

Para poder jugar con los equipos que están ocultos en un primer momento, tienes que hacer lo que te indicamos a continuación:



PREDATOR (INCLUYE GERRARD Y BECKHAM):
-Completa el desafío Adidas en el modo Desafío de FIFA Street.

THE BLASTERS (INCLUYE GERRARD Y BALLACK):
- Gana 40 partidos en el modo Desafío FIFA Street.

THE CHAMPIONS (INCLUYE BARESI Y VOLLER):
- Completa el desafío Champion en el modo Desafío de FIFA Street.

THE CLASSICS (INCLUYE CANTONA Y ZICO):
- Completa el desafío Classic en el modo Desafío de FIFA Street.

WORLD STARS (INCLUYE RONALDINHO Y ETO'O):
- Completa el desafío All Stars en el modo Desafío de FIFA Street.

Lost Planet: Extreme Condition



MUNICIÓN ILIMITADA

Pausa la partida y luego presiona **R2, R1, ▲, ■, →, ↓, ←, L1, L2, R2, R1, ▲, ■, →, ↓, ←, L1, L2, R2, L2, L1, R1, ▲, ←, ↓, ■, R1+L1**. Si lo haces correctamente escucharás un sonido de confirmación. El código tendrá efecto sólo en el nivel actual y será deshabilitado cuando pares la partida o al completar el nivel. Sólo podrás utilizarlo en modo Fácil y modo Historia.

SALUD ILIMITADA

Pausa la partida y presiona: **↓ ↓ ↓, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑ ↑, ↓, ■, ↓, ■, ↓, ■, I←, ▲, →, ■, ←, ▲, →, ■, R1 + L1.** Escucharás un sonido de confirmación si lo haces correctamente. El código tendrá efecto sólo en el nivel actual y será deshabilitado cuando pares la partida o al completar el nivel. Sólo podrás utilizarlo en modo Fácil y modo Historia.

PUNTOS T-ENG 500 AÑADIDOS

Pausa la partida y presiona **↑** (2 veces), **↓** (2 veces), **←, →, ←, →, ■, ▲, R1 + L1.** Escucharás un sonido de confirmación si lo haces correctamente. El código tendrá efecto sólo en el nivel actual y será deshabilitado cuando pares la partida o al completar el nivel. Sólo podrás utilizarlo en modo Fácil y modo Historia.

SECUENCIA FINAL DE CONTROL



Mantén apretado: **L2+L1+R2+R1+■+▲+B** durante el final de la secuencia antes de que el "Test Placer" alcance el control Wayne's LP-9999 VS. Podrás volar hacia el Akrid destruido.

MX vs. ATV Untamed

DESBLOQUEAR LA ROPA DE JINETE

Ve al menú de opciones, luego a códigos de trucos, e introduce CRAZYLIKEA. Para finalizar selecciona "Hecho" y tendrás toda la ropa de jinete a tu disposición.

Rainbow Six: Vegas 2



DESBLOQUEAR LOS RIFLES DE ASALTO

En la pantalla de título mantén apretado R1 e introduce las siguientes combinaciones de botones:

- RIFLE DE ASALTO MTAR-21:
↓ ↓, ↑ ↑, ■, ●, ■, ●, ▲, ↑ ↑, ▲
- RIFLE DE ASALTO M468:
↑, ▲, ↓, X, ←, ■, →, ●, ←, ←, →, ■

CÓDIGOS PARA MODO INDIVIDUAL

Durante una partida en modo individual, pausa el juego, mantén apretado **R1** e introduce los siguientes códigos

- MODO SUPER RAGDOLL:
X, X, ●, ●, ■, ■, ▲, ▲, X, ●, ■, ▲
- VISTA EN 3A PERSONA:
■, ●, ■, ●, L3, L3, ▲, X, ▲, X, R3, R3
- HABILITA LA ELIMINACIÓN DE UN SOLO GOLPE (efecto habilitado también para el jugador):
L3, R3, L3, R3, X, O, L3, R3, L3, R3 ■, ▲
- HABILITA EL MODO GRANDES CABEZAS:
●, ■, X, ▲, L3, ▲, X, ■, ●, R3

MODO GI JOHN DOE

Durante la partida, pausa el juego y mantén apretado R1 mientras introduces esta combinación. Los tracers pasan a ser rojos y azules, (también funciona en online, pero el invitado deberá introducir el código)
- L3 L3 X R3 R3 O L3 L3 ■ R3 R3 ▲.

MAPA MULTIJUGADOR

En el menú principal del juego, selecciona extras. Luego, Comcast Gift en el submenú. Utilizando el teclado que aparecerá, introduce la siguiente contraseña: Comcast faster.

Sega Superstars Tennis

PERSONAJES OCULTOS

Disfruta de este divertido juego con todos los personajes de Sega.

AMY ROSE:
- Completa la misión número 2 en el mundo Sonic The Hedgehog.

PUDDING:
- Completa la misión número 1 en el mundo Space Channel 5.

GILIUS:
- Completa la misión número 1 en el mundo Golden Axe.

MEEMEE:
- Completa la misión número 8 en el mundo Super Monkey Ball.

REALA:
- Completa la misión número 2 en el mundo NiGHT.

SHADOW THE HEDGEHOG:
- Completa la misión número 14 en el mundo Sonic The Hedgehog.

GUM:
- Completa la misión número 12 en el mundo Jet Grind Radio.

ALEX KIDD:
- Completa la misión número 1 en el mundo Alex Kidd.

The Club

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Jugando a través del modo Torneo podrás desbloquear a Killin y a Nemo si sigues estas instrucciones:



KILLIN
- Completa Trasatlántico

NEMO
- Completa Bojiste.

Unreal Tournament 3

JUEGA COMO ARIEL

En la pantalla de editar el personaje, pulsa: ▲, a continuación escribe **jihan** para desbloquear a Ariel (revestimiento de hierro).

JUEGA COMO ALANNA

En la pantalla de editar el personaje, pulsa: ▲, a continuación escribe phayder para desbloquear Alanna (Necris).



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

The Eye of Judgment

Hola amigos, me llamo Héctor y no diré como todos que soy lector de Hobby Consolas desde hace mil años. Sólo os llevo leyendo desde hace dos o tres meses, y la verdad es que me encanta. Os mando un truco, aunque no creo que me lo publiquéis porque es la primera vez que os escribo. Saludos.

CONSEGUIR EL MODO OBJETIVOS

Completa todas las mesas jugando contra la consola en dificultad Normal y utilizando la opción "Distribución Oficial". El modo objetivo será desbloqueado después de completar la mesa Árbitro. Aparecerán seis nuevos objetivos debajo de cada mesa temática cuando juegues contra la máquina.

OBTENER NUEVAS CARTAS

Para desbloquear una nueva carta en este modo, completa las siguientes tareas en el nivel de dificultad Normal y utilizando la opción "Distribución Oficial".
- **CRUZADO DEL FUEGO:** Gana sin utilizar cartas de hechizo.
- **PRESA DE AGUA:** Gana sin destruir ninguna criatura enemiga.
- **EMPERADOR DE LA TIERRA:** Gana sin que el oponente controle un campo individual.
- **ENJAMBRE MADERA:** Gana en diez rondas.
- **AZOTE BIOLITH:** Gana con cinco cuadrados Biolith ocupados.
- **ÁRBITRO:** Gana teniendo cinco criaturas del mismo elemento en la mesa.

Héctor González (email)



Battalion Wars 2



CONSEGUIR LOS EXTRAS
Para obtener los extras del juego haz lo que te indicamos:
DESBLOQUEAR EL ARTE CONCEPTUAL DE IMPERIO SOLAR
- Completa la primera campaña.
DESBLOQUEAR EL ARTE CONCEPTUAL DEL PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la primera campaña con todo en rango A.

OBTENER EL DOSSIER DE UNIDAD
Completa las siguientes campañas para desbloquear el dossier de unidad para esta armada en "Extra".
DOSSIER DE UNIDAD PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la campaña del Imperio Solar con todo rango A.
DOSSIER DE UNIDAD ISLAS ANGLO
- Completa el Flashback del Puesto Fronterizo Oeste con todo rango A.
DOSSIER DE UNIDAD LEGIÓN DE HIERRO
- Completa la campaña de las Islas Anglo con todo rango A
DOSSIER DE UNIDAD TERRITORIOS TUNDRA
- Completa el Flashback de la Legión de Hierro con todo rango A.
DOSSIER DE UNIDAD XYLVANIA
- Completa la Campaña de los Territorios Tundra con todo rango A

DESBLOQUEAR ARTE CONCEPTUAL
Cuando lo hayas desbloqueado haciendo lo que te decimos, aparecerá en "Arte conceptual" en la pantalla Extras.
ARTE CONCEPTUAL DEL PUESTO FRONTERIZO OESTE
- Completa la campaña del Imperio Solar con todo rango S.
ARTE CONCEPTUAL DE LAS ISLAS ANGLO
- Completa el Flashback del Puesto Fronterizo Oeste con todo rango S
ARTE CONCEPTUAL DE LA LEGIÓN DE HIERRO
- Completa la campaña de las Islas Anglo con todo rango S.
ARTE CONCEPTUAL DE LOS TERRITORIOS TUNDRA
- Completa el Flashback de la Legión de Hierro con todo rango S.
ARTE CONCEPTUAL XYLVANIA
- Completa la Campaña de los Territorios Tundra con todo rango S.

MISIONES MULTIJUGADOR
Para jugar todas las misiones wi-fi en los tres modos, obtén un rango S en todas las misiones para un jugador.

Destroy All Humans! Big Willy Desatado

TODOS LOS TRUCOS DEL JUEGO
En el menú desbloqueables, mantén apretado el stick analógico del Nunchako unos segundos. Deberá aparecer la ventana de trucos. Introduce los siguientes comandos direccionales en el D-pad del Wiimote para desbloquear todos los mundos del juego.



↑, →, ↓, →, ↑

Mario Kart



TODAS LAS CARRERAS
COPA ESTRELLA:
- Queda por lo menos en tercera posición en la copa Flor.
COPA ESPECIAL:
- Queda por lo menos en tercera posición en la copa Estrella.
COPA HOJA:
- Queda por lo menos en tercera posición en la copa Banana.
COPA RELÁMPAGO:
- Queda por lo menos en tercera posición en la copa Hoja.

CONSEGUIR EL MODO ESPEJO
Para competir en el modo espejo, gana todas las copas en la clase 150 cc.

TODOS LOS PERSONAJES
Todos los personajes del juego a tu disposición.
KING BOO:
- Gana la copa Estrella de 50cc.
DIDDY KONG:
- Completa todas las copas de 50cc.
BABY DAISY:
- 1 estrella en todas las copas Wii de 50cc.
DRY BONES:
- Gana una copa Hoja de 100cc.
MII (OUTFIT A):
- Gana la copa Especial de 100cc.
BOWSER JR.:
- 1 estrella en todas las copas Retro de 100cc.
DAISY:
- Gana la copa Especial de 150cc.
DRY BOWSER:
- 1 estrella en todas las copas Wii de 150cc.
ROSALINA:
- Ten un archivo guardado de «Super Mario Galaxy» y será desbloqueada tras varios GP.
FUNKY KONG:
- Desbloquea 4 datos de staff experto en el Contrarreloj.
BABY LUIGI:
- Desbloquea 8 datos de staff experto en el Contrarreloj.
BIRDO:
- Juega en 16 carreras diferentes en el Contrarreloj.
TOADETTE:
- Juega en 32 carreras diferentes en el Contrarreloj.

KARTS DESBLOQUEABLES
Después de cumplir los requisitos, algunos desbloqueables requieren que vuelvas a tu archivo guardado y lo vuelvas a seleccionar.
CHEEP CHARGER (KART PEQUEÑO):
- Consigue al menos rango de una estrella para todas las copas 50cc Retro Grand Prix.
BLUE FALCON (KART PEQUEÑO):
- Gana la copa espejo relámpago.
RALLY ROMPER (KART PEQUEÑO):
- Desbloquea los datos de un experto fantasma en los time trials.
TURBO BLOOPER (KART MEDIANO):
- Gana la copa hoja de 50 cc.
ROYAL RACER (KART MEDIANO):
- Gana la copa hoja de 150 cc.
PIRANHA PROWLER (KART GRANDE):
- Gana la copa especial 50cc.
DRAGONETTI (KART GRANDE):
- Gana la copa relámpago 150cc.



MOTOS DESBLOQUEABLES
Después de cumplir los requisitos, algunos desbloqueables requieren que vuelvas a tu archivo guardado y lo vuelvas a seleccionar.
QUACKER (MOTO PEQUEÑA):
- Gana la copa estrella 150cc.
BUBBLE BIKE (MOTO PEQUEÑA):
- Gana la copa hoja espejo.
MAGIKRUISER (MOTO PEQUEÑA):
- Juega time trials en 8 circuitos diferentes.
RAPIDE (MOTO MEDIANA):
- Gana la copa relámpago 100cc.
NITROCYCLE (MOTO MEDIANA):
- Consigue al menos rango de una estrella para todas las copas Wii Grand Prix.



MX vs. ATV Untamed

DESBLOQUEAR TODO
Ve a la pantalla de opciones, dirígete a los códigos de trucos e introduce lo siguiente:
YOUGOTIT
-Desbloquea todos los extras

Naruto: Clash Of Ninja Revolution

DESBLOQUEAR MINIJUEGOS
Juega en el modo minijuego para desbloquear lo siguiente.

NO MORE HEROES

FINAL BUENO
Para ver el final bueno, completa el juego habiendo obtenido todos los rayos de katana. Si no los tienes todos al final del juego, escoge volver a Santa Destroy para intentar conseguirlos al completo. Cuando los obtengas, vuelve al baño para presenciar por fin el final bueno.

NUEVO NIVEL DE DIFICULTAD
Completa el juego. Al terminar los créditos finales podrás guardar una nueva partida. Después de eso podrás seleccionar un nuevo nivel de dificultad (Bitter Difficulty) con tu antiguo equipamiento.



MINI-JUEGO "PURE WHITE GIANT GLASTONBURY"
Para desbloquear el minijuego "Pure White Giant Glastonbury" vence la batalla Rank 04. Para poder jugarlo, vuelve al motel y selecciona tu televisión. El minijuego podrá jugarse desde ahí mismo.

CAMISETA 00
Para desbloquear esta camiseta debes completar el juego una vez.





CLONES DE LAS SOMBRAS:
- Juega en el Entrenamiento Shuriken.
RASENGAN:
- Juega en Clones de las Sombras.

■ **DESBLOQUEAR NUEVOS MODOS**

Completa las siguientes tareas para desbloquear nuevos modos.
SUPERVIVENCIA:
- Completa el modo Individual.



■ **TODOS LOS PERSONAJES**

El modo misión debe ser completado una vez antes de desbloquear los personajes.
TEMARI:
- Completa el modo Individual Shikamaru.
TENTEN:
- Completa la misión 20.
KANKURO:
- Completa una vez el modo misión.

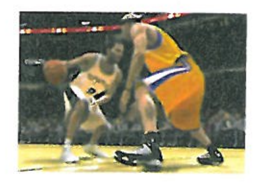


TSUNADE:
- Completa el modo Individual con Jiraiya.
GARRA:
- Completa el modo Individual con Jiraiya.
INO YAMANAKA:
- Completa el modo Individual con Sakura.
GUY:
- Completa la misión 13.5.
HINATA HYUUGA:



- Completa el modo Individual con Neji.
SHINO ABURAME:
- Completa el modo arcade con Kankuro.
ITACHI UCHIHA:
- Logra una buena puntuación en el modo Individual.
KISAME HOSHIGAKI:
- Logra una buena puntuación en el modo Individual.

NBA Live 08



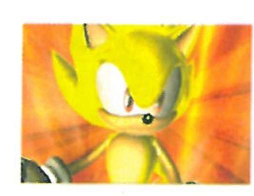
■ **TODAS LAS ZAPATILLAS**

Dentro del apartado de Claves, en el menú de Extras que podemos visualizar mientras estamos jugando un encuentro, hay que introducir estas claves:
- Magia de Duncan: **FE454DFJCC**
- Zapatitos de estrellas: **23DN1PPOG4**
- Agente Zero: **ADGILLIT6BE**
- TS Lightswitch de local: **ADGILLIT2BA**
- TS Lightswitch de visitante: **ADGILLITOB8**
- Estilo cubano: **ADGILLIT4BC**
- Personalizaciones: **ADGILLIT5BD**
- Gil Wood: **ADGILLIT1B9**

Sega Superstars Tennis

■ **PERSONAJES EN EL MODO SUPERSTARS**

Para jugar con todos los personajes haz sigue estas instrucciones:
ALEX KIDD:
- Completa el Torneo de Singles en el nivel de Alex Kidd.
AMY ROSE:
- Completa el Torneo de Singles en el nivel de Sonic The Hedgehog.
GILIUS THUNDERHEAD:
- Completa el Torneo de Singles en el nivel de Golden Axe Carácter.
GUM:



- Completa el Torneo de Dobles en el nivel de Jet Set Radio.
MEEMEE:
- Completa el Torneo de Singles en el nivel de Super Monkey Ball.
PUDDING:
- Completa el Torneo de Singles en el nivel de Space Channel 5.
REALA:
- Completa el Torneo de Singles en el nivel de NiGHTS.
SHADOW THE HEDGEHOG:
- Completa el Torneo de Dobles en el nivel de Sonic The Hedgehog.
ESCENARIO DE ALEX KIDD:
- Completa "Consigue una alta puntuación" en el nivel de Space Harrier.



ESCENARIO DE OUTRUN:
- Completa "Golpe de disparos de justicia" en el nivel de Virtua Squad.
ESCENARIO DE SPACE HARRIER:
- Completa el Torneo de Singles en el nivel de Space Channel 5.
ESCENARIO DE VIRTUA SQUAD:
- Completa "Golpea a los zombis".

Super Mario Galaxy

■ **ESCENARIOS EXTRAS**

En lugar de presionar **A+B** en el menú principal de la demo, presiona y mantén



TRUCOS A LA CARTA

Comix Zone (Consola Virtual)

Andrés Cabo (email)

Me llamo Andrés y hace poco me decidí a conectar mi Wii a Internet. Entre otros juegos, me he descargado «Comix Zone» porque mi hermano, que es mayor que yo, lo había jugado en Mega Drive y le encantaba. Después de este rollo que os he soltado, mi pregunta es ¿tendríais algún truco para este juego? Espero que sí. Gracias y seguid así, colegas.

Hola Andrés, la verdad es que tu hermano tiene buen gusto. El juego, aunque algo antiguo (es de 1995), supuso una revolución en su momento porque nos "sumergía" dentro de un cómic en el que nos convertíamos en un héroe. Después de buscar en los legajos de nuestra redacción, al fondo de los archivos hemos encontrado algo que puede servirte. ¡Que lo disfrutes!

■ **RELLENA TODA LA VIDA DE TU PERSONAJE**

Para poder recargar energías y aventurarte sin la tensión de los golpes y ataques de los enemigos, tienes que presionar 2 en el mando de Wii, en los dígitos 3-12-17-2-2-10-2-7-7-11.



apretados **1 + 2** mientras presionas **A + B** para acceder a dos escenarios adicionales.

■ **DESBLOQUEAR PERSONAJE OCULTO**

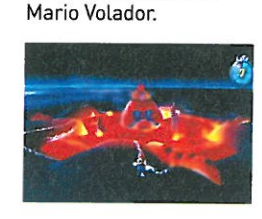
Obtén las 120 estrellas. Regresa a Rosalina en el Observatorio de Cometa y solicita luchar contra Bowser otra vez. Acaba los créditos y recibirás un mensaje que dice que Luigi está ahora disponible.

■ **VIDAS EXTRA EN EL PLANETARIUM**

Hay varias vidas que te pueden venir muy bien en el propio Planetarium.



- Una está oculta en una caja, al lado del hangar donde está la Champinave. Rompe la caja y la encontrarás.
- En la zona de la tercera bóveda, bordea la torre por debajo de las escaleras y llegarás a otra vida.
- La tercera está debajo del Planetarium, en una zona donde se mueve en círculo una plataforma de color. Para llegar hasta la vida necesitas la transformación en Mario Volador, que obtienes al avanzar bastante en el juego. Planea hasta esa zona y toca la vida.
- La cuarta está justo en la punta de la cúpula más alta. Por supuesto, has de llegar a ella usando la transformación en Mario Volador.



■ **VENCER AL DOBLE DE MARIO**

Cuando tienes que competir contra tu doble azulado en los eventos que ocasiona el cometa, hay una cuenta de 3 segundos justo antes de la carrera. En ese momento, mantén pulsado **A** para que Mario se ponga en posición de salida. De este modo, al inicio de la carrera Mario ganará un impulso extra que le vendrá muy bien.

House of The Dead 2 & 3 Return

■ **EXTRAS PARA HOUSE OF DEAD 3**

Al completar «House of The Dead 3», desbloquearás la opción de jugar en Muy Fácil o Muy Difícil, además de la habilidad de usar 5 vidas y 9 continues. Este truco sirve también para «The House Of The Dead 2».
MODO EXTREMO
Para desbloquear el modo extremo para un jugador en «The House Of The Dead 3», deberás completar «House of Dead 2» y «House of Dead 3». El modo extremo requiere que aciertes en los puntos débiles de tus enemigos

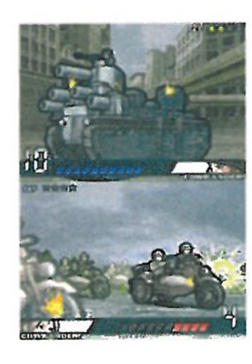


para eliminarlos y te permite usar un ataque de bloqueo.
MODO ORIGINAL EN HOUSE OF DEAD 2
Al completar el modo original de «House of Dead 2» desbloquearás un minijuego. Al seleccionar «The House of The Dead 2» en el menú principal cuando vuelvas a jugar, iniciarás un minijuego basado en «House of Dead 3» con ítems del modo original de la segunda parte. No podrás volver a jugar a este minijuego hasta que completes el Modo Original otra vez.



NINTENDO DS

Advance Wars: Dark Conflict



DESBLOQUEAR TODOS LOS COS
Debes completar las siguientes misiones de campaña si quieres desbloquear los Cos correspondientes:
TASHA
- Completa la misión 12.
GAGE
- Completa la misión 13.
FORTHSYTHE
- Completa la misión 14.
WAYLON
- Completa la misión 20.
GREYFIELD
- Completa la misión 21.
PENNY
- Completa la misión 24.
TABITHA
- Completa la misión 25.
CAULDER
- Completa la misión 26.

Anno 1701

ACTIVAS TODAS LAS VENTAJAS
Mientras juegas en modo de un jugador, introduce cualquiera de las siguientes secuencias de botones:



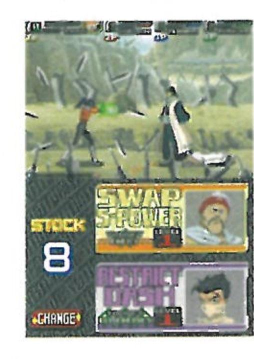


CONSEGUIR 20 DE MATERIALES
- **A, B, X, Y, gatillo Derecho, X, B, Y, A.**
OBTENER 50.000 MONEDAS DE ORO
- **Gatillo Izquierdo, Y, A, gatillo Derecho, B, X, Y, A.**
MOSTAR TODO EL MAPA
- **Gatillo Derecho, gatillo Izquierdo, B, Y, A, X, gatillo Izquierdo.**

Assassin's Creed

CONSEGUIR EL MODO DIFÍCIL
Todo lo que tienes que hacer para poder jugar a esta aventura en el modo difícil es completar el juego una vez. Al hacerlo, se desbloqueará esta dificultad en las opciones.

Bleach: The Blade of Fate



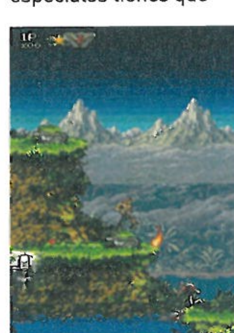
TIME ATTACK Y SUPERVIVENCIA
Para conseguir estos dos nuevos modos de juego, completa todas las historias.
OBTENER TODOS LOS PERSONAJES
Para jugar con todos los personajes, haz lo que se indica:
UKITAKI, YOROUCHI, SOI FON, Y SHIGEKUNI YAMAMOTO GENRYUSAI:
- Completa el modo historia de Ichigo.
JUSAJIKA YACHIRU:
- Completa la historia de Zaraki Kenpachi.



KUCHIKI RUKIA:
- Completa la historia de Yorouchi.
KON:
- Completa la historia de Rukia.
TATSUKI:
- Completa la historia de Orhime.
AIZEN:
- Completa la historia de Unmasked Komamura.
HOLLOW ICHIGO:
- Completa la historia "Chronicles of the soul Reaper".
BONNIE:
- Completa el modo historia de Ganju y si además completas el modo arcade con él ganarás 200.000 puntos para comprar.
500.000 PUNTOS PARA LA TIENDA
Cuando empieces la partida con "Bleach Advance: Kurenai ni Somaru Soul Society" insertado en la ranura de Game Boy Advance, obtendrás 500.000 puntos bonus para la tienda Urahara.

Contra 4

MEJORAS EN EL ARMAMENTO
En las modalidades Normal y Difícil, con el objetivo de ampliar el poder de cada una de nuestras armas, mientras está en desarrollo la partida, tienes que poner pausa e introducir la secuencia **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, B, A, Start.**
10 HOMBRES EN SUPER C CONTRA
Si deseas activar esta modalidad especial, en el título principal del juego Super C, tienes que presionar **→, ←, ↓, ↑, B, Y.**
30 VIDAS EN EL PRIMER JUEGO
Para poder tener todas estas oportunidades en la versión original de «Contra», que te ayudarán a avanzar más tranquilo en este intenso juego, tienes que pausar la aventura mientras estás jugando, y presionar **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, Y, B, Start.** Es una combinación muy similar a la del primer truco que te contamos, así que presta mucha atención y no te equivoques con ningún botón.
MODALIDAD DE COMPETENCIA
Para desbloquear una serie de misiones especiales tienes que finalizar el juego. Luego, a medida que avances en estos Desafíos (venciendo entre el 4 y el 40), habilitarás diversas opciones nuevas.



OPCIONES DE AUDIO EN SUPER C
Si te gusta la música de «Contra», así como sus efectos especiales de audio, debes presionar y mantener al mismo tiempo los botones **Y+B**, y luego pulsar **Start**, justo cuando el título principal de este videojuego comienza a desaparecer.
CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS
Te decimos todo lo que hace falta para conseguir todos los extras que tiene el juego:
CONTRA DE NES:
- 4 desafíos.
SÚPER CONTRA:
- 8 desafíos.
PROBOTECTOR:
- 12 desafíos.
ENTREVISTA CON NOBUYA NAKAZATO:
- 16 desafíos.
LUCIA:
- 20 desafíos.
CÓMIC CONTRA 3:
- 24 desafíos.
SHEENA ETRANZI:
- 28 desafíos.
CÓMICS PROMOCIONALES DE CONTRA 4:
- 32 desafíos.
JIMBO Y SULLY:
- 36 desafíos.
JUKEBOX MUSEO EXTRA:
- 40 desafíos.
SUICIDIO:
- En modos normal y difícil **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.**

Cooking Mama 2

TROFEOS DESBLOQUEABLES:
Cocinando en los modos "Cook With mama" y "Let's cook" desbloquearas gente, recetas e ítems. Te darán un trofeo por cada categoría desbloqueada.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Juiced 2

Voy a ser claro, ¡quiero una gorra! Me encanta Hobby Consolas y me gustaría que todo el mundo supiese que la leo. Por eso os mando un truco para «Juiced 2» de DS, para que me enviéis esa gorra tan "guapa". Me llamo Marcos Javier, aunque eso es lo de menos. Gracias (y no os olvidéis de la gorra, por favor).
Nota de HC: Hola Marcos, gracias por el truco, pero si te gusta tanto la gorra, por un módico precio de 200 ó 300 euros te la podíamos haber enviado igual (¡es broma!). Tranquilo, que dentro de nada la tienes en casa.
CIRCUITOS, COCHES Y CARRERAS
Introduce las siguientes contraseñas en el menú de trucos para conseguir lo que se indica:
EDOM
-Todas las carreras desbloqueadas.
KART
- Todos los circuitos desbloqueados.
SRAC
- Todos los coches desbloqueados.
HSAC
- 5.000 dólares añadidos al balance.







TROFEO MAMA:
- Desbloquea las personas en el modo "Let's cook".
TROFEO RECETAS:
- Cocina con éxito las 80 recetas.
TROFEO ÍTEMS:
- Adquiere todos los ítems para diseño diario.

Dragon Quest Monsters: Joker

■ **PREMIOS DE COMISARIO**

Avanzado el juego, los empleados del comisario nos darán ciertos premios. Los conseguiremos después de obtener la cantidad necesaria de monstruos y habilidades:
REY SLIME METAL
- Obtén 100 habilidades.
KAISER SLIME METAL
- Obtén 150 habilidades.



LEOPOLD
- Obtén ALL en las habilidades.
METAL SLIME LÍQUIDO
- Obtén al menos 100 monstruos.
ABUELO SLIME
- Obtén 200 monstruos.
EMPYREA
- Obtén todos los monstruos.
ROBBIN' HOOD
- Completa todas las librerías de monstruos y de habilidades hasta llegar al 100% en cada una de ellas.

Final Fantasy Revenant Wings

■ **EL VERDADERO FINAL DEL JUEGO**

Para poder disfrutar del final verdadero del juego, o al menos del más largo,



debes terminar la aventura habiendo completado el 100% del juego.

Jackass

CAMBIAR LA MÚSICA DEL JUEGO

Para darle otro "tono" al juego, introduce la siguiente combinación de botones.
- **A+Y+↑**

Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos

■ **CONSEGUIR TODOS LOS EMBLEMAS**

Si quieres ser todo un campeón olímpico y conseguir todos los emblemas, haz lo que se indica a continuación:
EMBLEMA DE AMY
- Completa el modo misión con Amy.
EMBLEMA DE CAMPEONES ACUÁTICOS
- Medallas de oro en todos los eventos acuáticos.



EMBLEMA BLAZE
- Completa el modo misión con Blaze.
EMBLEMA BOUNCING (SALTO)
- Perfect 10 en Trampolín.
EMBLEMA DE BOWSER
- Completa el modo misión con Bowser.

Naruto: Ninja Destiny

■ **TODOS LOS PERSONAJES**

Para jugar con todos los luchadores, haz lo que se indica a continuación:
GAARA:
- Completa el modo Historia en el nivel de dificultad difícil.
GAI:
- Completa el modo Historia sin usar ninguna continuación.
ITACHI:
- Completa el modo Arcade con todos los personajes disponibles inicialmente.
KYUBI NARUTO:
- Completa el modo Arcade con Itachi.



SASUKE CURSED SEAL 2:
- Después de haber desbloqueado a todos los demás personajes, completa el modo Arcade con Sasuke una vez más.
TEMARI:
- Completa el modo Historia en el nivel de dificultad normal.

Sega Supertars Tennis

■ **PERSONAJES ADICIONALES**

Te decimos cómo conseguir a todos los personajes que tiene este entretenido juego:

TRUCOS A LA CARTA

Brain Training

Raúl Molinera (Santander)

Hola a toda la redacción de Hobby Consolas. Soy Raúl, y me considero uno de esos "casual gamers" que se han enganchado a los videojuegos gracias a consolas como DS y Wii. Sé que ya es "antiguo" y que lo ha jugado todo el mundo, pero me acabo de comprar el ya famoso «Brain Training» y, como soy un poco vago, me gustaría saber si hay algún truco para que mi mente "crezca" más rápido. Un abrazo.

Hola Raúl, bienvenido al mundo de los videojuegos. Lo cierto es que hay miles de personas que, como tú, empiezan ahora a descubrir lo divertido que es esto de las consolas, gracias en gran parte a las máquinas de Nintendo. Esperamos que esto te sirva para que descubras lo mucho que da de sí este "arte". Ahora, vamos con tus trucos:

■ **CONVERSACIÓN CON EL ORDENADOR**

Dependiendo de lo que le digas al procesador que aparece en la pantalla principal, habrá distintas animaciones.

■ **ACTIVAR MINIJUEGOS SECRETOS**

Puedes habilitar nuevos modos de juego con la obtención de una cierta cantidad de sellos.
- Retentiva: tres sellos.
- Cálculo X 100, con dificultad difícil: once sellos.
- De menor a mayor: un sello.
- Triángulo matemático, con dificultad difícil: diecisiete sellos.
- Nivel difícil en Retentiva: nueve sellos.

■ **TRAMPA EN LAS RESPUESTAS**

Si al colocar un resultado en la pantalla táctil notas que se demora más de lo usual el hecho de dar una conclusión en la otra pantalla, presiona corregir rápidamente, porque te has equivocado.

ALEX KIDD:
- Completa el nivel especial en el torneo de bronce jugando a dobles.
AMY:
- Completa el torneo de bronce en Singles.
GILIUS:
- Completa un torneo con al menos nueve millones de puntos. Luego, derrota al Dr. Eggman en el nivel especial.
GUM:
- Completa el torneo de plata en Dobles.
MEEMEE:
- Completa el torneo de plata en Singles.
PUDDING:
- Completa el torneo de oro en Dobles.
REALA:
- Completa el torneo de bronce en Dobles.
SHADOW THE HEDGEHOG:
- Completa el torneo de oro en Singles.

■ **MODOS STORE ATTACK**

Necesitarás completar todas las misiones en un mini-juego para desbloquear su respectivo Score Attack.

■ **PISTAS DESBLOQUEABLES**

Para jugar en todas las canchas haz lo que te indicamos aquí:
JET SET RADIO:
- Completa el primer nivel del juego llamado Jet Set Radio.
OUTRUN:
- Completa el cuarto nivel del juego Sonic the Hedgehog.

Worms: Open Warfare 2

■ **TODAS LAS MEDALLAS**

Completando ciertas tareas del juego puedes desbloquear medallas que podrás ver si te diriges a opciones y luego al gabinete de medallas.
BOFFIN:
- Completa todos los puzzles, incluidos los niveles desbloqueables.



TOUGH NUT:
- Completa todos los niveles de la campaña, incluidos los niveles desbloqueables.
LABORATORY:
- Tienes que completar todos los niveles del laboratorio, incluidos



también los niveles desbloqueables.
BIG SPENDER:
- Compra todos los items de la tienda.
100% COMPLETE:
- Completa el 100 % del juego.
VETERAN:
- Juega al menos 20 partidas online.
WINNING SREAK:
- Gana 5 partidas seguidas como mínimo.
OUTSTANDING BRAVERY:
- Haz una réplica (cuando pierdas por mucho).
ANNIHILATION:
- Gana por mucha vida.
BESERKER:
- Elimina a 8 ó más worms en una ronda.
FIELD MARSHALL:
- Gana 20 o más partidas online.
ROOKIE:
- Completa al 100% todos los niveles de entrenamiento que tiene el juego.

XBOX 360

Army of Two



DESBLOQUEAR EXTRAS Y MEJORAS

Para conseguir nuevas armas y otro modo de dificultad, haz lo que se indica a continuación:

TODAS LAS ARMAS PRIMARIAS:
- Completa el juego en el modo de dificultad Recluta.

DIFICULTAD PROFESIONAL:
- Completa el juego en el modo de dificultad Recluta y Contratista.

Eternal Sonata

CONSEGUIR TODOS LOS LOGROS

Muchos de estos logros podrán ser desbloqueados sólo mientras juegas en el modo Repetición.

NIVEL DE FIESTA 2 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta número 2.

NIVEL DE FIESTA 3 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta número 3.

NIVEL DE FIESTA 4 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta número 4.

NIVEL DE FIESTA 5 (10G)
- Obtén el nivel de fiesta número 5.

NIVEL DE FIESTA 6 (20G)
- Obtén el nivel de fiesta número 6.

GOTAS DE LLUVIA (10G)
- Completa el capítulo 1.



REVOLUCIÓN (10G)
- Completa el capítulo 2.

FANTAISIE IMPROMPTU (10G)
- Completa el capítulo 3.

GRANDE VALSE BRILLIANTE (10G)
- Completa el capítulo 4.

NOCTURNE (10G)
- Completa el capítulo 5.

TRISTESSE (10G)
- Completa el capítulo 6.

HEROICO (10G)
- Completa el capítulo 7.

ESPEJO DEL CIELO (10G)
- Completa el capítulo final: Espejo del Cielo.

PUERTA DEL HÉROE (30G)
- Utiliza la Cresta del Héroe para abrir el camino al Unísono Misterioso.

RETORNO DEL RONDO (50G)
- Vence a Rondo en el Unísono Misterioso.

RESURRECCIÓN DE LAS CLAVES (50G)
- Colecciona las 7 piezas del Alma Clave.

GRAN FINAL (70G)
- Vence a Frederic con las Claves desbloqueadas.

ALMA LIBERADA (79G)
- Libera el Alma de Acorde del Fuerte Fermata.



TESORO DEL PIRATA (80G)
- Obtén finalmente el tesoro de Dolce.

TESORO XILÓFONO (80G)
- Utiliza tu orbe para abrir la puerta secreta en la Torre Xilófono.

COLECCIONISTA DE PIEZAS DE COLECCIÓN (100G)
- Colecciona las 32 piezas de colección.

DEVOTO EZI (321G)
- Colecciona todos los ítems EZI en el juego.

CONSEGUIR NUEVA PARTIDA

Completa el juego una vez en tu primera partida y guarda los datos cuando puedas. Carga este archivo para empezar una nueva partida con todas las Piezas de Puntuación, Niveles de Fiestas y Cresta de Héroe. Los enemigos y jefes serán más fuertes y duros en batalla.

Jumper

DESBLOQUEAR LOS LOGROS

Completa cada uno de los siguientes logros para obtener la puntuación asignada.



COMBO #5 (50)
- Realiza 5 golpes.

FINAL PROFUNDO (50)
- Logra una muerte por caída en zona.

ESQUIVA ESTO (50)
- Escapa a una atadura inminente.

MUERTE POR CAÍDA (50)
- Haz caer a un enemigo en todas las zonas de caída.

GLADIADOR (50)
- Obtén 20.000 puntos de experiencia.

GNOMING (50)
- Encuentra siete coleccionables.

DURO OBJETIVO (50)
- Juega a través de la partida sin morir.

HOMERUN (50)
- Realiza un movimiento final desde la parte izquierda.

REPARTO CALIENTE (50)
- Haz un placaje a un enemigo deslizándote.

IMPULSO 9 (50)
- Colecciona todas las armas.

NADA DE RED (50)
- Escapa de una red inminente.

PACK RAT (50)
- Encuentra todos los coleccionables del juego.

GANCHO DERECHO (50)
- Realiza un movimiento final desde la derecha.

¿PODEMOS BAILAR? (50)
- Realiza con éxito un combo de ataque de siete golpes saltando.

SLICE AND DICE (50)
- Realiza un movimiento final desde detrás.

SOLAR (50)
- Encuentra las 4 cubiertas de cómic únicas.

DEMONIO DE LA VELOCIDAD (50)
- Completa una partida en tiempo récord.

DEJA DE GOLPEARTE (50)
- Realiza un movimiento final desde delante.

EL BUFFET (50)
- Logra 45000 puntos de experiencia.

CUANDO ESTÁ HECHO (50)
- Completa el juego.

Kingdom Under Fire



CONSEGUIR PERSONAJE NUEVO

Para disputar la aventura con un nuevo personaje haz lo que te indicamos:

CURIAN:
- Completa el juego con Celine.

OTROS NIVELES DE DIFICULTAD

Si crees que eres un tipo duro, demuéstralo pasándote el juego en estos modos de dificultad:

EXTREMO:
- Completa el modo difícil.

DIFÍCIL:
- Completa el modo normal.

Perdidos

CONSEGUIR LOS LOGROS

Completa cada uno de los siguientes logros para obtener la puntuación asignada.

815 (20)
- Descubre todas las memorias en Flashback 1.

TRAS EL CRISTAL (20)
- Descubre todas las memorias en Flashback 3.

DULCE MEMORIA (20)
- Descubre todas las memorias en Flashback 2.

SUPERVIVIENTE AL ACCIDENTE (25)
-: Completa el episodio 1.

LOCALIZA LA CABINA DEL PILOTO (25)
- Completa el episodio 2.

CRISIS DE IDENTIDAD (30)
- Descubre todas las memorias en Flashback 4.

PERSEPHONE (30)
- Descubre todas las memorias en Flashback 5.

CUALQUIER COSA QUE TOME (30)
- Descubre todas las memorias en Flashback 6.

VIA DOMUS (50)
- Completa el episodio 3.

EN LA ESCOTILLA (75)
- Completa el episodio 4.

TRAS EL MURO (100)
- Completa el episodio 5.

A TRAVÉS DE LAS LLAMAS (125
-Completa el episodio 6.

EL CAMINO A CASA (200)
- Completa el juego.

UN GIRO DE TUERCA (10)
- Fotografía un giro de tuerca.

BOOM BOOM (10)
- Abre la puerta secreta.

TESOROS DE NÁUFRAGOS (10)
- Fotografía lo siguiente: 1- El avión de Kate. 2 – La guitarra de Charlie. 3- La silla de ruedas de Locke.

EL PASADO DE DESMOND (10)
- Fotografía el mono de Kelvin, el gabinete médico con vacunas, el mural de Desmond.

TRAZANDO EL MAPA DE LA ISLA (10)
- Fotografía: 1- El mapa de la puerta de la explosión. 2 – El mismo mapa de la entrada oculta. 3 – El mapa del cable de Sayid.

ENFRENTAMIENTO (10)
- Enfréntate con éxito a los malvados.

4 8 15 16 23 42 (15)
- Fotografía los números en la escotilla sellada.

CHANTAJISTA (15)
- Convence a Locke para ayudar.

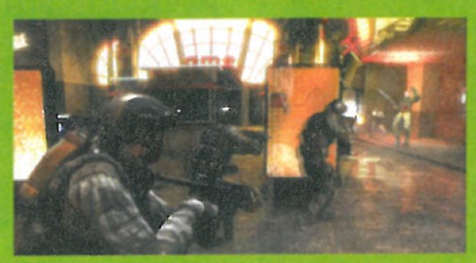
PRESIONAR EL BOTÓN (15)
- Introduce todos los números.



RAINBOW SIX VEGAS 2

RIFLE DE ASALTO TAR-21

Cuando personalices a tu personaje deja presionado **RB** y pulsa ↓, ↓, ↑, ↑, X, B, X, B, Y, ↑, ↑, Y.



PLAYSTATION 2

ATV Offroad Fury 4

CONSEGUIR MEJORAS

Introduce estas contraseñas tal como están escritas en el menú de trucos del archivo de jugador en la pantalla de opciones.

TRAXAHOY
- Desbloquea todos los circuitos.

!MEGAWEDGE!
- 75.000 Créditos.

UDUNGUD
- Desbloquea todos los patrocinadores.

DESBLOQUEAR LOS VEHÍCULOS

RENEGADE (BUGGY)
- Completa el P2P con el ATV en dificultad experto.



HURRICANE (BUGGY)
- Completa el P2P con el buggy en dificultad normal.

STORM (BUGGY)
- Completa el P2P con el buggy en dificultad experto.

CHIMERA (TRUCK)
- Completa el P2P con el camión en dificultad experto.

GOLIATH (TRUCK)
- Completa el P2P con el camión en dificultad normal.

SAMURAI (ATV)
- Completa el P2P con el ATV en dificultad normal.

GUV'NOR 650 (BIKE)
- Completa el P2P con la moto en dificultad normal.

FIREBALL (TRUCK)
- Completa el P2P con la moto en dificultad experto.

Looney Toones: Acme Arsenal



MUNICIÓN ILIMITADA

Introduce esta combinación de botones en el menú de trucos: ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓

MX vs. ATV Untamed

CÓDIGOS DE MEJORAS

Ve al menú de opciones. Luego a Trucos y utiliza la siguiente pantalla para introducir estos códigos.

YOUGOTIT
- Desbloquea todo.

LITTLEGUY



- Moto de 50cc.

MCREWHEELS
- Todas las máquinas.

ALLSTYLE
- Todos los circuitos Freestyle.

MANYZEROS
- 1.000.000 de puntos para la tienda.

WELLDRESSED
- Toda la ropa.

PWNAGE
- Camión monstruo.

WHOSTHAT
- Todos los conductores.

ONRAILS
- Todas las motos.

FREETICKET
- Todos los circuitos.

MORESTUFF
- Todos los desafíos.

Naruto: Uzumaki Chronicles 2

MISIONES, Y PERSONAJES

Para conseguir acceder a los extras ocultos del juego haz lo que te indicamos:

DESBLOQUEAR MISIONES DE RANGO S:
- Completa el juego.

KAKASHI GAIDEN (HISTORIA):
- Completa todas las misiones (incluido el rango S).

UCHIHA ITACHI (EN MODO VERSUS 2 JUGADORES):
- Completa Kakashi Gaiden.

HOSHIGAKE KISAME (EN MODO VERSUS 2 JUGADORES):
- Completa Kakashi Gaiden.

SASUKE:
- Pásate el modo historia dos veces.



PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Si quieres saber cómo conseguir los personajes desbloqueables fíjate en lo que te indicamos a continuación:

SAKURA:
- Completa el capítulo 1.

KAKASHI:
- Completa el capítulo 1.

NEJI:
- Completa el capítulo 3.

SHIKAMARU:
- Completa el capítulo 4.

ROCK LEE:
- Completa el capítulo 5.

CHOJI:
- Completa el capítulo 6.

MIGHT GUY:
- Completa el capítulo 8.

GAARA:
- Completa el capítulo 9.



SASUKE:
- Completa el modo historia dos veces.

MISIONES DE RANGO S:
- Completa el modo historia una vez.

KAKASHI GAIDEN:
- Completa todas las misiones.

KISAME:
- Completa Kakashi Gaiden.

ITACHI:
- Completa Kakashi Gaiden.

FICHAS INDIVIDUALES

Desbloquea cada una de estas fichas completando las doce batallas del modo Supervivencia con un personaje. Cada ficha es un rectángulo de 4×6.

CORAJE DE NARUTO / SALUD Y CHAKRA HASTA 100:
- El Chakra se recuperará lentamente de forma automática: Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Naruto Uzumaki

HABILIDAD KAKASHI'S / ATAQUE Y DEFENSA NINJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Kakashi Hatake.

DESEO DE SAKURA / ATAQUE Y DEFENSA TAIJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Sakura Haruno.

PERSEVERANCIA DE LEE / SALUD HASTA 100 Y ATAQUE TAIJUTSU HASTA 30:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Rock Lee.

GENIO DE SHIKAMARU / DEFENSA NINJUTSU HASTA 50:
- Daño reducido en un 20 %: Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Shikamaru Nara.

CONFIANZA DE KANKURO / ATAQUE TAIJUTSU Y DEFENSA NINJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Kankuro

VÍNCULOS DE GAARA / ATAQUE NINJUTSU Y DEFENSA TAIJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Gaara

TALENTO DE NEJI / CHAKRA HASTA 100 Y ATAQUE NINJUTSU HASTA 30:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Neji Hyuga.

AMISTAD DE CHOJI / DEFENSA DE TAIJUTSU HASTA 50:



- Daño de Taijutsu reducido en un 20 %: Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Choji Akimichi.

NINJUTSU HASTA 50:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Sasuke Uchiha.

ENTUSIASMO DE GUY / SALUD HASTA 100 Y ATAQUE TAIJUTSU HASTA 30:
- Completa todas las batallas del modo Supervivencia con Might Guy.

RESTAURAR TODO EL CHAKRA

En la pantalla de carga, mueve el stick derecho en círculo. Aparecerá una bola Chakra azul y se te mostrará tu barra de Resistencia / Chakra. Esta se llenará un 25 % cada vez que lo hagas.

Silent Hill: Origins



EL TRAJE CODEBREAKER

Puedes introducir la contraseña en cualquier momento de la partida. Sin embargo, no obtendrás el traje hasta que finalices el juego. ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●

CONSEGUIR EL RIFLE TESLA

Completa el juego una vez y guarda. Carga la partida guardada y encuentra la llave para la habitación 502. Está al norte del hospital, arriba del tramo de escalera que hay en lo más alto. Juega la partida hasta que estés en el nivel del Motel. Utilízala para abrir la puerta y obtendrás el final UFO. Guarda la partida, vuelve a cargarla y el rifle Tesla estará en tu inventario.

PERSONA 3

NUEVO MODO DE JUEGO

Para jugar en un nuevo modo de juego, completa la aventura una vez.

DESBLOQUEAR EL MODO DE MONAD

Llega al Tartarus en el piso 254 (los monstruos de Monad son mucho más difíciles).





Flatout: Head On



CONSEGUIR EXTRAS Y MEJORAS

En la pantalla principal, ve a Extras, luego a Introducir Código.

GIEVEPIX:
- Todos los coches y un millón de créditos.

GIVEALL:
- Todos los circuitos.

ELPUEBLO:
- Big Rig.

RAIDERS:
- Camión Big Rig.

WOTKINS:
- Coche Flatmobile.

BIGTRUCK:
- Coche Mob.

RUTTO:
- Coche Pimpster.

KALJAKOPPA:
- Coche Cohete.

GIEVCARPLZ:
- Bus del colegio.

God of War: Chains of Olympus

OBTENER TODOS LOS TESOROS

Para conseguir todos los tesoros del juego, haz lo que te indicamos para cada caso.

DESAFÍO DE HADES:
- Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

ARTE DE LOS PERSONAJES:
- Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

ARTE DE LOS ENTORNOS:
- Completa el desafío de Hades.



MODO DIOS:
- Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

PELÍCULAS IN-GAME:
- Completa el juego en el nivel de dificultad fácil.

DENTRO DE READY AT DAWN STUDIOS:
- Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

MAKING OF THE ATTICA:
- Completa el juego en el modo dios.

ARTE DE LAS TOMAS FALSAS:
- Completa el juego en el modo dios.

LOS NIVELES PERDIDOS:
- Completa el desafío de Hades.

TODOS LOS UNIFORMES

Pueden seleccionarse sólo cuando se escoge un nuevo juego.

MCKRATOS (HABILIDAD: ATAQUE).
- Completa las cinco misiones del desafío de Hades.

MIMO DE GUERRA (HABILIDAD: ORBES ROJOS).
- Completa el juego en el modo dios.

Naruto: Ultimate Ninja Heroes

HABILIDADES OCULTAS

Usa los siguientes equipos en el modo Héroes para desbloquear habilidades ocultas. El orden de los personajes es indiferente:

AKATSUKI:
- Itachi y Kisame.

ASOCIACIÓN DE NINJAS MATONES:
- Itachi, Kisame, Orochimaru.

AURORA DE LEYENDAS:
- Orochimaru, Tsunade, Jiraiya.

AUTHOR & FAN:
- Author y Fan.

RIVALES ETERNOS:



- Kakashi y Guy.

LA UNIÓN DEL TRABAJO DURO:
- Lee, Naruto, Hinata.

ESPINAS OCULTAS:
-Cualquier combinación.

MAESTRO Y ESTUDIANTE DE SANGRE CALIENTE:
- Guy y Lee.

INDOMABLES. PUNTOS X2:
- Naruto y Jiraiya.

SEÑORITAS ENAMORADAS:
- Ino, Sakura, Hinata.

PRUEBA DE VIDA:
- Sasuke, Naruto, Gaara.

SHARINGAN A TOPE:
- Sasuke, Itachi, Kakashi.

EQUIPO BYAKUGAN:
- Neji y Hinata.

EQUIPO DE GENIOS:
- Neji, Sasuke, Shikamaru.

LA MALDICIÓN:
- Orochimaru y Sasuke.

NUEVOS MODOS Y PERSONAJES

Estos son algunos personajes y modos de juego disponibles.

HOKAGE (TERCERO):
- Completa los 30 niveles en Segunda Historia.

ITACHI:
- Completa los 30 niveles en Segunda Historia.

JIRAIYA:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

KABUTO:
- Completa los 100 niveles en el Modo Historia.

Patapon

CONSEGUIR LOS MINIJUEGOS

Para poder acceder a todos los minijuegos de este título, haz lo que se indica:

MINIJUEGO DEL ÁRBOL:
- Obtén el sombrero Pakapon en la misión 2.

MINIJUEGO DE LA FLOR:
- Obtén el sombrero Zapaton en Criaturas de la Arena, haz que llueva y elimina al gusano púrpura.

MINIJUEGO DE LA MONTAÑA:
- Obtén el sombrero Kimpon en la misión número 14.

MINIJUEGO DE COCINA:
- Obtén el sombrero Gashapon en la misión número 17.



MINIJUEGO SMITH:
- Consigue el sombrero Kampon en la misión "En Búsqueda de una Estrella de la Suerte". Hazlo cuando no esté lloviendo y habla con la estrella. Tienes que obtener primero la estrella negra.

Silent Hill: Origins

DESBLOQUEAR NUEVO VESTUARIO

Introduce el siguiente código para desbloquear el vestuario de Codebreaker: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●

TODOS LOS EXTRAS Y MEJORAS

Para conseguir todos los extras del juego, haz lo que se indica.

EMBAJADOR
- Consigue el final UFO.

ALBOROTADOR
- Elimina a más de un 50% de los enemigos sólo con tus puños.

CARNICERO
- Consigue el final malo.

CARTÓGRAFO
- Mira el mapa menos de 25 veces.

CODEBREAKER
- Haz el código de Konami durante tu segunda partida.

COLECCIONISTA
- Consigue más de 300 ítems.

TEMERARIO
- Finaliza el juego sin guardar la partida.

EXPLORADOR
- Recorre una distancia superior a 22,5 kilómetros.

BOMBERO
- Salva a Alessa al principio en menos de 80 segundos.

SALVADOR
- Completa el juego una vez.

TIRADOR DE PRIMERA
- Elimina a más de un 75% de los enemigos con un arma de fuego.

SPRINTER
- Finaliza el juego en menos de dos horas.

ACECHADOR
- Usa la linterna durante menos de tres horas.

ARMERO
- Mata a más de un 75% de los enemigos con armas cuerpo a cuerpo.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Castlevania Dracula X

¡Hola Hobbyconsoleros! Llegar a completar este imprescindible juego con un 100% no ha sido tarea fácil, sobre todo para desbloquear los últimos ítems, algunos de los cuales me han hecho repetir algunas fases decenas de veces.

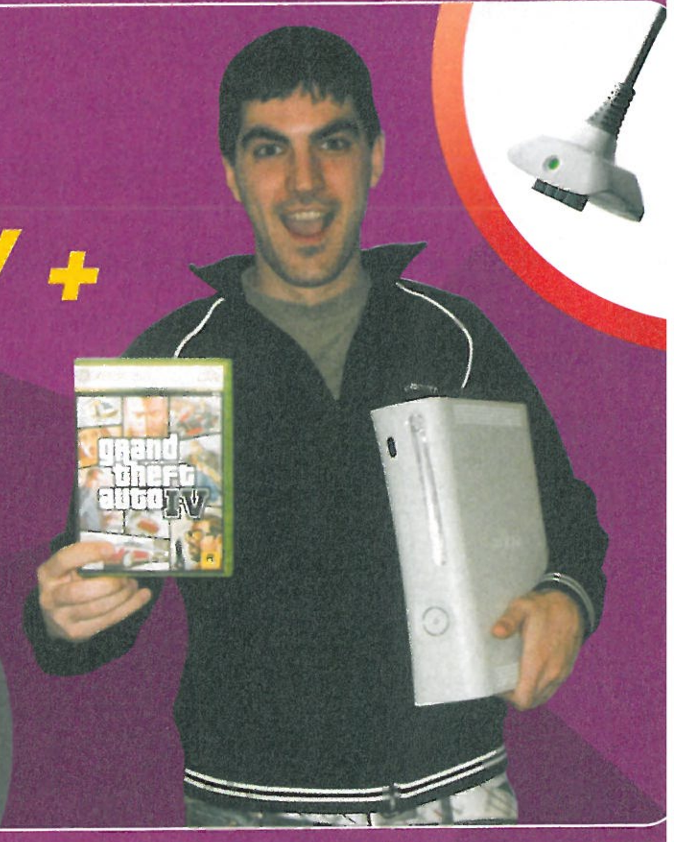
Os indico dónde he podido encontrar la pista de música que más tiempo me ha hecho invertir en este magnífico juego y con la que por fin he podido completarlo al 100%:

Disco número 14: Con este disco desbloqueas, además de la música nº 14, las músicas ocultas número 50, 51 y 52. Se encuentra en la fase 2, en la zona donde te persigue el búfalo después de romperse la pared. En este punto, y llevando a Maria Renard como personaje, debes utilizar el arma especial secundaria que encontrarás al inicio de la fase (pájaro rojo). En cuanto te empiece a perseguir el búfalo, debes activar el arma especial secundaria. En ese momento el pájaro te elevará con sus garras, el búfalo pasará de largo y se parará a la derecha. En ese momento y cuando bajes al suelo sólo tienes que rematarlo y en su lugar aparecerá el tan buscado ítem.

Como anécdota, quisiera añadir que cuando finalizas el juego y aparecen todos los créditos finales junto algunas de las escenas del juego, aparece una pantalla donde se puede ver una sala con máscaras colgadas en la pared. Esta habitación no he podido encontrarla aun teniendo el 100% del juego finalizado... ¿otra incógnita de la saga «Castlevania»?

Sergio Monclús (email)

Consigue Xbox 360 Arcade + Grand Theft Auto IV + kit de carga y juega



desde **129.95 €***

* Si nos traes tu consola y 4 juegos.

Los productos deben estan completos (CD, manuales, carátula, cables, etc.) y en perfectas condiciones físicas. Unicamente se comprara una unidad de cada producto por persona.

Compramos juegos/consolas/periféricos de las siguientes plataformas: PSP, PS2, PS3, XBOX, X360, NDS y Wii. Solo se valoraran los productos que se encuentren en nuestra base de datos.

Nuevas tiendas






C.C. Fabra y Puig
Paseo de Fabra y Puig, 162-182
Barcelona




C.C. Fusión
Avda. Río Boladiez, s/n
Toledo



C.C. El Ferial
Crta. de Pinto, s/n
Parla - Madrid



C.C. Aguilas Plaza
C/ Andrés Segovia, 10
Aguilas - Murcia



C.C. La Minilla
C/ Pintor Juan Guillermo, s/n
Las Palmas

A CORUÑA	
A Coruña	C.C. 4 Caminos
Ferrol	C.C. Odeón
S. de Compostela	C.C. Área Central
ALBACETE	
Albacete	C.C Albacenter
	C.C. Imaginalia
ÁLAVA	
Vitoria-Gasteiz	C/ Adriano VI, 4
	C.C Boulevard de Vitoria
	C.C. Gorbeia
ALICANTE	
Alicante	C.C. Plaza Mar 2
Elche	C.C. Aljub
Ondara	C.C. Portal de la Marina
Orihuela	C.C. Ociopia
Torrevieja	C.C. Habaneras
ALMERÍA	
Almería	Av. de La Estación, 14
	C.C. Mediterráneo
El Ejido	C.C. El Copo
Roquetas de Mar	C.C. Gran Plaza
ASTURIAS	
El Entrego	C.C. Alcampo Valle Nalón
Gijón	C.C. Los Fresnos
	C.C. Alcampo Roces
Lugones	C.C. Azabache
Oviedo	C.C. Los Prados
	C.C. Parque Principado
	C.C Espacio Buenavista
Trasona	C.C. ParqueAstur
ÁVILA	
Ávila	C.C. El Bulevar
BADAJOZ	
Badajoz	C.C. Conquistadores
BALEARES	
P. de Mallorca	C.C. Porto Pi Centro
	C.D Erabasca
	C.C. Carrefour Palma II
Ibiza	C/ Vía Púnica, nº5
Marratxi	C.C. Alcampo Mallorca
BARCELONA	
Barcelona	C.C. Barcelona-Glories
	C.C. La Maquinista
	C/ Pau Claris nº97
	C/ Sants, nº17
	C.C. Diagonal Mar
	C.C. Maremagnum
Badalona	C.C. Montigalà
B. del Vallès	C.C. Baricentro (1)
	C.C. Baricentro (2)
C. Llobregat	C.C. Llobregat Centre
Gavà	C.C. Barnasud
H. De Llobregat	C.C. Gran Vía 2
	C.C. La Farga
Sant Adrià de Besòs	C.C. Sant Adrià
S. Boi De Llobregat	C.C. Sant Boi
S. Cugat del Vallès	C.C. Sant Cugat
Tarrasa	C.C. Carrefour
BURGOS	
Burgos	C.C. Camino de la Plata
	C.C. El Mirador
CÁCERES	
Cáceres	C.C. Ruta de la Plata
CÁDIZ	
J. de la Frontera	C.C. Área Sur
	C.C. Carrefour Jerez
	C.C. Jerez Norte
La Línea De La C.	C.C. Gran Sur
San Fernando	C.C. Bahía Sur
	C.C. Bellavista
San Lucar de B.	C.C. Doñana
CANTABRIA	
Maliaño	C.C. Valle Real
Santander	C.C. Peñacastillo-El Empalme
	C.C. Carrefour El Alisal
CASTELLÓN	
Castellón	C.C. Salera
CIUDAD REAL	
Ciudad Real	C.C. El Parque-Eroski
CÓRDOBA	
Córdoba	C.C. Zoco
	C.C. La Sierra
	C.C. Córdoba Arcángel
CUENCA	
Cuenca	C.C. El Mirador
GIRONA	
Girona	C/ Emili Grahit, 67
Figueres	C/Morería, 10
Salt	C.C. Espai Gironès
GRANADA	
Granada	C/ Recogidas, 39
Motril	C/ Nueva, 44
GUADALAJARA	
Guadalajara	C.C. Ferial Plaza
GUIPUZCOA	
San Sebastián	Av. Isabel II, 23
	C.C. Garbera
Usurbil	C.C. Urbil
Irún	C/ Luis Mariano, 7
HUELVA	
Huelva	C/ Tres de Agosto, 4
	C.C. Ciudad de Ayamonte
HUESCA	
Huesca	C/ Coso Bajo, 63
JAÉN	
Jaén	C.C. La Loma
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA	
Fuerteventura	C.C. Las Rotondas
	C.C. Atlántico
	C.C. El Campanario
Lanzarote	C/ Coronel I. Valls, 3
Las Palmas	C.C. Las Arenas
	C.C. La Ballena
	Pº de Chil, 309
	C.C. 7 Palmas
	C.C. Alcampo Telde
	C.C. El Muelle
Vecindario	C.C. Atlántico
LA RIOJA	
Logroño	C.C. Parque Rioja
	C.C. Berceo
LEÓN	
León	Av. República Argentina, 25
	C.C. Espacio León
Ponferrada	C.C. El Rosal
LÉRIDA	
Lérida	C/ Mayor, 68
LUGO	
Lugo	C.C. As Termas
MADRID	
Madrid	C.C. Gran Vía Hortaleza
	C/ Preciados, 34
	Pº Santa María de la Cabeza, 1
	C.C. Vaguada (1)
	C.C. Vaguada (2)
	C.C. Las Rosas
	C.C. Príncipe Pío
	C.C. Plaza Aluche
	C.C. Madrid Sur
	C.C. Plenilunio
	C.C. Alcampo Moratalaz
	C.C. Pío XII
	C.C. Isla Azul
Alcalá de Henares	C.C. La Dehesa
	C/ Libreros, 17
	C.C. Alcalá Magna
Alcobendas	C.C. La Vega
	C.C. Carrefour Alcobendas
	C.C. La Gran Manzana
	C.C. Moraleja Green
Alcorcón	C.C. 3 Aguas
	C.C. Parque Oeste-Alcampo
	C.C. 3 Aguas
Arroyomolinos	C.C. Xanadú (1)
	C.C. Xanadú (2)
C. Viejo	C.C. El Ventanal de la Sierra
Fuenlabrada	C.C. La Estación
	C.C. Loranca
Getafe	C.C. Nassica
	C.C. Bulevar Getafe
	C.C. Getafe III
Las Rozas	C.C. Burgocentro II
Leganés	C.C. Avenida M-40
	C.C. ParqueSur
Móstoles	C.C. Carrefour Móstoles
Pinto	C.C. Plaza Eboli
Rivas Vaciamadrid	C.C. Parque Rivas
	C.C. Rivas Futura
S. S. de los Reyes	C.C. Plaza Norte 2
Tres Cantos	C.C. Ciudad Tres Cantos
T. de Ardoz	C.C. Parque Corredor (1)
	C.C. Parque Corredor (2)
Torrelodones	C.C. Esp. Torrelodones
Villalba	C.C. Planetocio
	C.C. Los Valles
MÁLAGA	
Málaga	C.C. Carrefour Alameda II
	C.C. Carrefour Los Patios
	C/ Almansa, 14
	C.C. Vialia Estación De Málaga
	C.C. Plaza Mayor
	C.C. Larios
	C.C. La Rosaleda
Antequera	C.C. La Verónica
Fuengirola	Av. Jesús Santos Rein
	C.C. Miramar
Marbella	C.C. La Cañada
Torremolinos	C.C. El Pinillo
Vélez-Málaga	C.C. El Ingenio
MURCIA	
Murcia	C.C. Thader
	C.C. Las Atalayas
	C.C. Nueva Condomina
Cartagena	C/ A. de San Antón, 20
	C.C. Espacio Mediterráneo
Molina De Segura	C.C. Vega Plaza
San Javier	C.C. Dos Mares
NAVARRA	
Huarte	C.C. Itaroa
Pamplona	C/ Pintor Asarta, 7
PALENCIA	
Palencia	C.C. Las Huertas
PONTEVEDRA	
Pontevedra	Avda. de Vigo, 1
	C.C. A Barca
Vigo	C/ Elduayen, 8
	C.C. Travesía 202
	C.C. Gran Vía
	C.C. A Laxe
SALAMANCA	
Salamanca	C/ Toro, 84
Sta. M. del Tormes	C.C. Tormes
SANTA CRUZ DE TENERIFE	
La Orotava	C.C. La Villa 2
Sta. Cruz de Tenerife	C.C. Meridiano
	C.C. La Laguna
SEGOVIA	
Segovia	C.C. Luz Castilla
SEVILLA	
Sevilla	C.C. Los Arcos
	C.C. Plaza de Armas
	C.C. Carrefour Macarena
	C.C. Utrera Los Molinos
A. de Guadaira	C.C. Los Alcores
Camas	C.C. Aljarafe
Castilleja Cuesta	C.C. Aire Sur
Mairena del Aljarafe	C.C. Metromar
SORIA	
Golmayo	C.C. Camaretas
TARRAGONA	
Tarragona	C.C. Park Central
Reus	C/ Arrabal Martín Folguera, 1
TOLEDO	
Talavera	C.C. Azul
Toledo	C.C. Luz del Tajo
	C.C. Zoco Europa
VALENCIA	
Valencia	C/ Pintor Benedito, 5
	C.C. El Saler
	C.C. Nuevo Centro
	C.C. La Marina
Aldaia	C.C. Bonaire
Carcaixent	C.C. Ribera del Xúquer
Gandia	C.C. La Vital
Xirivella	C.C. Gran Turia
VALLADOLID	
Valladolid	C/ Pº Zorrilla, 52
	C.C. Vallsur
VIZCAYA	
Vizcaya	C.C. Eroski Abadiño
Bilbao	Pza. Arrikibar, 4
	C.C. Zubiarte
Barakaldo	C.C. Max Center (1)
	C.C. Max Center (2)
Leioa	C.C. Artea
Portugalete	C.C. Ballonti
ZARAGOZA	
Zaragoza	C/ Cádiz, 14
	C.C. Augusta
	C.C. Gran Casa
	C.C. Alcampo Los Enlaces
Utebo	C.C. Alcampo Utebo

Servicio a domicilio:
¿cómo realizar tu pedido?
Por Teléfono: **902 17 18 19** L. a V. de 9 a 18 h.
Por Fax: **913 803 449**
Por Correo electrónico: **pedidos@game.es**
Por Internet: **www.game.es**

Servicio a domicilio:
¿cómo realizar tu pedido?
Por Transporte Urgente Servicio de transporte urgente 24/48 horas. Coste incluido embalaje y seguro, +4.90€ para España peninsular y +5.90€ Baleares. **Pago contra reembolso con tarjeta de crédito (VISA y MASTER CARD).**



Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es



GAME
Tu especialista en videojuegos

Novedades

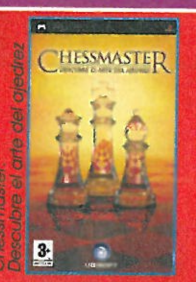
Desde **1€***





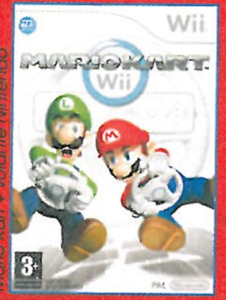










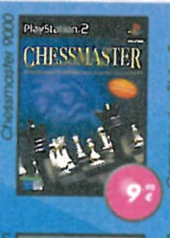





Tráenos los juegos que ya no quieras y podrás disfrutar de estas novedades desde sólo 1€

Super oferta





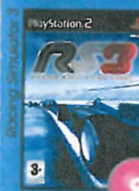


































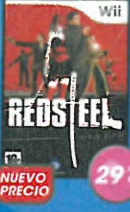






























Accesorios Gameware

















Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/05/08.
Impuestos incluidos.

* **SI NOS VENDES 2 JUEGOS USADOS.** Si quieres vendernos un juego, tendrás que disponer de la TARJETA de SOCIO **GAME-CentroMAIL**. Compramos todo tipo de juegos usados de los siguientes sistemas: **GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, NINTENDO Wii, PC, PSP, PLAYSTATION 2, PLAYSTATION 3 y XBOX 360.** La valoración del producto se realizará en función de diferentes factores, como, por ejemplo, el estado físico del juego y sus manuales originales, su antigüedad, etc. Sólo podremos valorar el producto que quieras vendernos si se encuentra en nuestra base de datos. No se comprará más de 1 unidad del mismo título por persona.





Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

GAME

Tu especialista en videojuegos

JUEGOS PARA MÓVILES

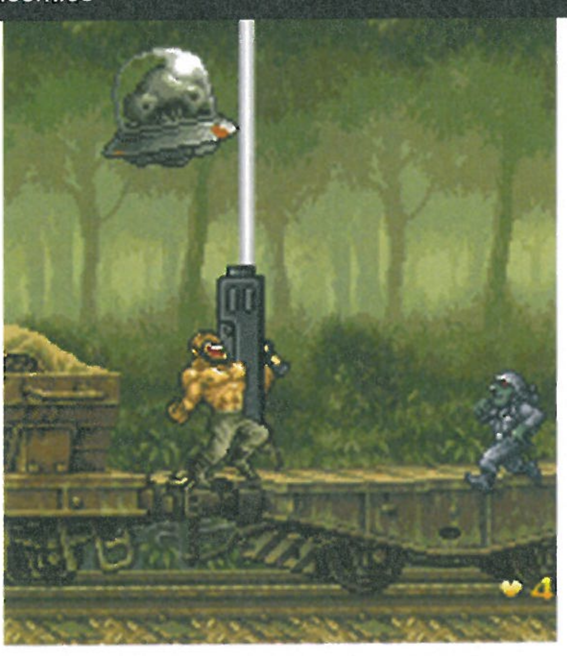
La tecnología más avanzada y los videojuegos clásicos vuelven a demostrar que no sólo son compatibles entre sí, sino que cuando se coge lo mejor de cada uno y se "funde", el resultado es sorprendente.

EL JUEGO DEL MES

- precio: 3 € ■ compañía: SNK ■ género: ACCIÓN
- dónde descargarlo: www.i-play.com.es
- MÓVILES COMPATIBLES Consultar modelos
- VERSIÓN: SONY-ER K800i



1. **LAS ARMAS** de Allen van desde la típica pistola a otras mucho más destructivas, como escopetas, lanzallamas ¡y hasta armas láser!
2. **LOS ENEMIGOS** son muy variados y no dejan de aparecer en ningún momento del juego, por lo que la acción es frenética.





GUERREA COMO PUEDAS

METAL SLUG M3

Acción con "sabor de antaño" y un irreverente sentido del humor nos esperan en esta versión de un clásico "incombustible".

LA CLÁSICA SAGA DE LOS SALONES RECREATIVOS regresa a nuestros teléfonos móviles en una nueva entrega que mantiene todos los ingredientes que la han convertido en un "grande" de los videojuegos. En esta ocasión manejamos al sargento Allen, el musculoso jefe final que aparece en casi todas las entregas de «Metal Slug», con quien tenemos que avanzar por unos escenarios en 2D mientras disparamos a enemigos de todo tipo, desde soldados a helicópteros o tanques, liberamos rehenes y nos vemos las caras con los enormes jefes al final de cada nivel.

EL ARSENAL DE ALLEN ES MUY COMPLETO, y aunque empezamos llevando una pistola y unas pocas granadas, al liberar a un rehén se nos recompensa con escopetas, lanzallamas y hasta armas láser. Todas son de gran ayuda para superar los 13 intensos (aunque algo cortos) niveles que componen el juego y que, gracias al preciso control y a los 3 niveles de dificultad, resultan muy divertidos para cualquiera.

Gráficamente, el juego muestra un aspecto ejemplar, casi al nivel de la recreativa, y destaca por las geniales y graciosísimas animaciones, la fluidez general y el colorido y detalle de los escenarios. ¡Esto es la guerra, chavales! HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	93
SONIDO	90
DURACIÓN	88
DIVERSIÓN	93

Valoración La diversión de la recreativa se mantiene intacta en esta versión, así como su sentido del humor y calidad gráfica. Lástima que no sea más largo ni tenga extras de interés.

PUNTUACIÓN FINAL 92

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid
  Indicando en el sobre: Planeta móvil
- movil.hobbyconsolas@axelspringer.es

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

A vueltas con el iPhone

¡Hola! Mis amigos no paran de hablar del iPhone ¿De verdad mola tanto como dicen? ¿Qué se puede hacer con él? ¿Cuándo saldrá en España?

Nosotros ya hemos tenido la oportunidad de probarlo y la verdad es que es una chulada. Lo primero que llama la atención es su enorme pantalla –totalmente táctil y de una gran precisión- y la calidad de la reproducción de música (ten en cuenta que en el fondo es un iPod). Por supuesto, no menos importantes son sus otras características, como un navegador Web que nos permite navegar por Internet vía Wifi o su acelerómetro, un sensor de movimiento que promete ser todo un filón para futuros juegos. En cuanto al lanzamiento en España, aún no existen datos oficiales, pero nosotros apostamos a que podrás disfrutarlo antes de verano.

David Sanz (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Devil May Cry
2. Pro Evolution Soccer 2008
3. Tomb Raider Legend
4. Resident Evil: The Missions
5. God of War: Traición
6. Metal Slug M3
7. Asphalt Urban GT 2
8. María Sharapova Tennis
9. Might & Magic II
10. Prince of Persia: El Alma del Guerrero



PRO EVOLUTION 2008
Para descansar de tanta competición futbolera no hay nada como echarse unos partidos mientras esperamos al bus, ¿verdad? 4 ligas, un buen puñado de selecciones y una jugabilidad de escándalo nos esperan en este juego.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Camera Café
2. Need For Speed ProStreet
3. Pasapalabra

VODAFONE
1. Assassin's Creed
2. Crash: Lucha de Titanes
3. Need For Speed ProStreet

ORANGE
1. Los Sims 2 Náufragos
2. Más Reto Mental
3. Asterix 2008



NFS PROSTREET
Una de las sagas de velocidad más populares abandona su lado "underground", y nos ofrece unas emocionantes carreras con "sabor tuning" a lo largo de varios circuitos repartidos por distintas ciudades del mundo.

Los móviles recomendados por HC



NOTICIAS MÓVILES

YA ESTÁ AQUÍ N•GAGE

Para acceder a la nueva plataforma de Nokia, sólo tenéis que entrar en **www.n-gage.es**, seleccionar vuestro modelo de teléfono y descargaros la aplicación. Tras esto, ya podréis empezar a disfrutar de todos los contenidos y posibilidades que nos brinda este portal, entre los que se incluyen demos, juegos completos y rankings online.

JUEGA "DE CINE"

"Las Crónicas de Spiderwick", la película de reciente estreno en nuestro país, ya cuenta con su correspondiente videojuego para móviles. Siguiendo el argumento del cine, podemos manejar hasta a 5 personajes diferentes, con los que tenemos que recorrer un fantástico mundo repleto de maravillosos seres, mientras luchamos y resolvemos puzles.



UN PINBALL DE MIEDO

La división de juegos para móvil de Zed ha tenido la peculiar idea de juntar dos géneros tan dispares como el terror y el pinball para desarrollar **«Evil Pinball»**. El juego, que incluye varias mesas diferentes, cuenta con una historia que promete ponernos los pelos de punta, así como con una ambientación terrorífica, llena de fantasmas, calaveras o monstruos.

PUZLE... ¡Y ACCIÓN!

La colaboración entre Electronic Arts y Steven Spielberg ha dado como resultado un nuevo título llamado **«Bloom Blox»,** que también saldrá en Wii. El famoso director se ha encargado de supervisar todos los apartados de este original juego de puzles, en el que hay estrujarse el cerebro para explotar bloques con bombas o hacer saltar muelles con el fin de superar sus 40 niveles, que pueden ser personalizados gracias al editor de pantallas.

AGE OF EMPIRES III

La estrategia en tiempo real llega a los móviles del bando de los Caballeros de San Juan, a los que tenemos que manejar para proteger Europa Occidental desde el imperio Otomano. El sistema de juego es clásico de esta saga y nos invita a superar 15 niveles en los que hay que explotar los recursos naturales para **construir un gran imperio**, formar a nuestros soldados o invadir colonias enemigas.



MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

DVD



El Orfanato

- Género **Terror**
- Protagonistas **Belén Rueda, Fernando Cayo, Roger Príncep...**
- Director **Juan Antonio Bayona**
- Precio **19,99 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **31,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★





ARGUMENTO: Laura regresa con su familia al orfanato donde creció para abrir una residencia para niños discapacitados. Su hijo Simón se ve envuelto en unos extraños acontecimientos que la obligan a investigar en el dramático pasado de la casa.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas comentadas por el director, Cómo se hizo, Corto "7337", Entrevista a J. A. Bayona y Guillermo del Toro...



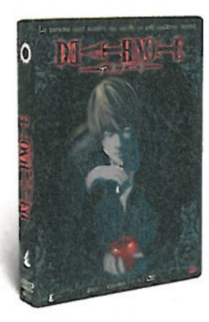
La Sombra del Reino

- Género **Acción**
- Protagonistas **Jamie Foxx, Chris Cooper, Jennifer Garner...**
- Director **Peter Berg**
- Precio **19,99 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Un agente especial tiene que organizar un equipo de élite y desplazarse a Riyad para capturar al cerebro de un letal atentado con la ayuda de un capitán de la policía saudí. Disponen de sólo 7 días para infiltrarse y destruir una célula terrorista dispuesta a librar la "yihad" contra Occidente.
EXTRAS DVD: Escenas inéditas, El montaje de la secuencia de la autopista, Personaje por personaje: el tiroteo del apartamento, La historia...



Death Note

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Light Yagami, el detective L...**
- Director **Shusuke Kaneko**
- Precio **37,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Esta edición incluye los 13 primeros capítulos de esta serie de animación. Narra la historia de Light Yagami, un estudiante al que le cambia la vida cuando encuentra la Libreta de la Muerte. Cualquier ser humano cuyo nombre esté escrito en ella morirá, y Light decide usarla para librar al mundo del mal. Sin embargo, las autoridades envían al detective L para buscarle.
EXTRAS DVD: Fichas, tráilers, personajes...



MÚSICA

Moby

"Last Night" es el título que lleva el sexto álbum de estudio de este polifacético músico estadounidense. Sus 15 temas nos proponen una orientación más dance y electrónica que sus anteriores trabajos, y cuentan con la colaboración de artistas invitados como MC Grandmaster Caz.

- Compañía **Emi-Odeon** ■ Precio **20,25 €**



LIBROS

Guinnes World Records Videojuegos

¿Cuál es el juego más vendido de la historia? ¿Y el jugador profesional de más éxito? Estas otras preguntas encuentran respuesta en el especial videojuegos del famoso Libro Guinnes

- Editorial **Planeta** ■ Precio **17,95 €**

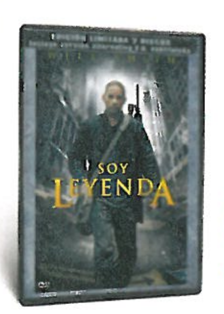


VIDEOJUEGOS





Soy Leyenda



- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Will Smith, Salli Richardson, Alice Braga...**
- Director **Francis Lawrence**
- Precio **23,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu-Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Tras la expansión de un terrible virus, el científico Robert Neville es el único ser humano que queda en Nueva York y quizá en el resto del mundo. Sin embargo, está rodeado de "los infectados", las víctimas de la plaga.
EXTRAS DVD: 4 cómic animados, Final alternativo, Creando soy leyenda: crónica de la realización de la película...

Survivor Series 2007



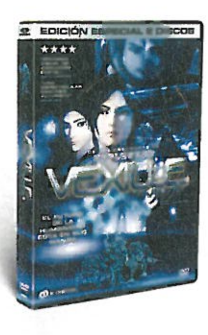
- Género **Deportivo**
- Protagonistas **Batista, El Enterrador, Randy Orton...**
- Director **Kevin Dunn**
- Precio **24,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: Los aficionados a la lucha libre americana disfrutarán con este DVD, que reúne todos los combates de uno de los cuatro grandes eventos del calendario WWE. Batista se enfrenta al Enterrador en la Celda Infernal con el campeonato del Peso Pesado en juego; Randy Orton y Shawn Michaels luchan por el campeonato WWE... ¡Lucha sin cuartel entre las grandes estrellas!
EXTRAS DVD: Debut de Save_Us222, Raw 19/11/07...

Vexille

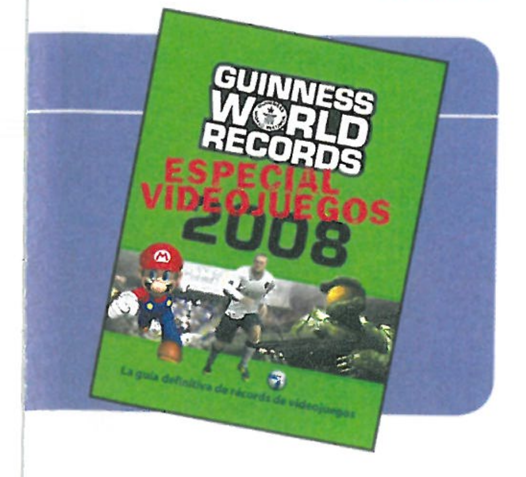


- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **La comandante Vexille, Leon, María...**
- Director **Fumihiko Sori**
- Precio **18 € (Ed. Especial)**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Es el año 2077. Japón se ha aislado del resto del mundo para expresar su rechazo a un tratado que frena el desarrollo de la biotecnología y la robótica. Cuando los Estados Unidos descubren una extremidad "humana" creada a partir de biometal, envían un grupo de fuerzas especiales para averiguar qué está ocurriendo.
EXTRAS DVD: Cómo se hizo, Sori como creador de animación, Presentación en Locarno Film Festival, Las voces...



CINE

Iron Man

Por fin se estrena la película basada en el emblemático superhéroe de Marvel. Cuenta las hazañas del multimillonario fabricante de armas Tony Stark. Equipado con una armadura de alta tecnología, se convierte en el "Hombre de Hierro" para combatir el mal por todo el planeta.

- Productora **Paramount**
- Estreno **30 de abril**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

VÍSTETE DE GOKU ▶

Los innumerables fans de Dragon Ball ya pueden proclamar a los cuatro vientos que Goku es su personaje favorito. ¿Como? Pues poniéndose esta camiseta tan chula. Es de algodón 100%, lleva impresa una imagen en blanco y negro, y la tenéis en talla M, L y XL.

Más información en:
www.skynet-shop.com
Precio: 19,95 €



▲ INDY, EN BUSCA DE LA PIEZA PERDIDA

Dentro de poco se lanzará el juego «Lego Indiana Jones», pero si no aguantáis la espera, quizá podáis calmar vuestra impaciencia jugando con las piezas de Lego de verdad.

Más información en:
www.todojuguetes.com
Precio: 23,95 €





◀ ¡ES ÉL, MARIO!

El fontanero italiano es un filón para los coleccionistas. Lo último en llegar a España es una serie de 3 cajas con figuras de personajes de la saga. En una vienen Mario y Bomb-Omb; en otra Yoshi y Bob Bullet, y en la última, Luigi y Paragoomba.

Más información en:
www.fnac.es
Precio: 18,50 €



◀ ¡MI DS SE ME HA LLENADO DE AGUA!

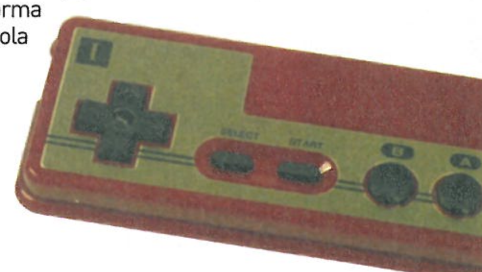
Tranquilos, que no pasa nada, porque obviamente no se trata de la consola "de verdad", sino de los típicos juegos de agua que funcionan moviendo las fichas de dentro al "inyectar" aire. Hay tres modelos distintos disponibles, y son oficiales de Nintendo.

Más información en:
www.skynet-shop.com
Precio: 9,95 €

UN MANDO DE NES QUE FUNCIONA EN TU TELEVISIÓN ▼

El toque "retro" de este mando a distancia para la tele seguro que le encanta a los jugones más nostálgicos. No en vano imita la forma del mando de la consola NES. Así os llenaréis de buenos recuerdos cada vez que vayáis a cambiar de canal.

Más información en:
www.ziclotech.com
Precio: 16,90 €



MANGA Y CÓMIC

Blue Dragon

Basado libremente en el juego que muchos conoceréis, cuenta la historia de un mundo dominado por las sombras y el joven Ral, que posee una Sombra-dragón que le da poderes, pero podría decidir en cualquier momento devorarlo por dentro.

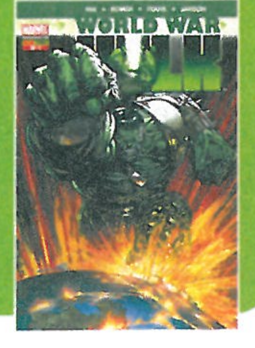
Publicado por: Glénat
Precio: 7,50 €



World War Hulk

Tras ser exiliado al planeta Sakaar, Hulk vuelve a la Tierra para vengarse de Iron Man, Reed Richards, Doctor Extraño y otros héroes Marvel. Un espectacular "crossover mundial" que está dibujado por el estupendo John Romita Jr.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 3,90 €



Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

SERVICIO DE VENTA POR CORREO: 902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

GameSHOP

especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE

¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Feria, 16 - 02005 ALBACETE ☎ 967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es

c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE

c/Capitán Antonio Mena, 130 - 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA

c/Iglesia, 36 - 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES

c/Abad y Lasierra, 52 BAJO - 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es

c/Passeig de S'estació,6 L-2 - 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es

c/Caputxins, 9 - 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA

c/Sant Quirze, 19 - 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es

c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 - 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es

c/Santiago Rusiñol, 31 - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01

Rambla Francesc Maciá, 65 -L4 - esq. c/Tarragona - 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es

Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ

c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA

c/Ardigales, 17 - 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es

c/José María Pereda, 10 - 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es

c/Hernan Cortes, 4 - MERCADO DEL ESTE - 39003 - SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN

c/Maestro Arrieta, 34 - 12006 CASTELLÓN ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es

C.C. Costa Azahar - N-340 Km 1042 - 12580 BENICARLÓ ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA

c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS

c/Tagoror, 2 - L-2 - 35500 - ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID

c/Paseo del Deleite S/N - C.C. EL DELEITE - 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA

Avda. de Granada, 15 - 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es

c/Virgen de la Esperanza, S/N - 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es

c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es

Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30

Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE

c/Paseo, 30 Galerías Viacambre - L-A 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

SALAMANCA

Plaza San Julián, 4-6 - 37001 SALAMANCA ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! EMAIL: salamanca@gameshop.es

TARRAGONA

c/Mare Molas, 25 - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA

c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es

c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S-05 -VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA

c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO - 48970 - BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

PLAYSTATION3 (40 Gb) + GT5 PROLOGUE	PLAYSTATION3 (40 Gb) BÁSICA + GTA IV	PLAYSTATION2 BÁSICA
399.95€	439.95€	129.95€

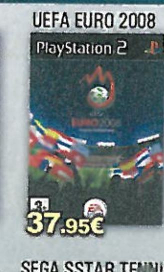
ARMY OF TWO 66.95€	ASSASSIN'S CREED 66.95€	BATTLEFIELD BAD CO 66.95€	CIVILIZATION REVOLUTION 56.95€	CONDEMNED 2 66.95€	DBZ BURSTLIMIT 66.95€
DARK SECTOR 61.95€	DYNASTY WARRIORS 6 66.95€	UEFA EURO 2008 66.95€	EVERYBODY'S GOLF 66.95€	F1 CHAMP. EDITION 37.95€	FIFA STREET 3 66.95€
GENJI 37.95€	GT5 PROLOGUE 37.95€	GRAND THEFT AUTO 4 66.95€	HAZE 66.95€	IRON MAN 56.95€	LEGO INDIANA JONES CONS.
MOTORSTORM 37.95€	MX VS ATV UNTAMED 61.95€	NBA 08 66.95€	PERDIDOS 42.95€	RAINBOW SIX VEGAS 2 66.95€	RESISTANCE 37.95€
RIDGE RACER 7 37.95€	SEGA S.STAR TENNIS 56.95€	SINGSTAR VOL 2 CONS.	TIME CRISIS 4 +PISTOLA 86.95€	TOP SPIN 3 56.95€	VIKING 66.95€

PlayStation 2

ALONE IN THE DARK 46.95€	ATV OFFROAD 4 46.95€	BUZZ POP MUSIC +BUZZERS 56.95€ 37.95€	THE DOG ISLAND 29.95€	UEFA EURO 2008 37.95€	IRON MAN 42.95€	LAND ROVER OFFROAD 29.95€
MX VS ATV UNTAMED 37.95€	PDC DARTS 2008 29.95€	RATCHET SIZE MATTERS 46.95€	SW2 XTREME LEG. 37.95€	SEGA SSTAR TENNIS 37.95€	SINGSTAR SUMMER P. +MICROS 56.95€ 29.95€	WWII BATTLE OVER E 19.95€














XBOX360 ARCADE SYSTEM 199.95€

XBOX360 PRO SYSTEM 269.95€

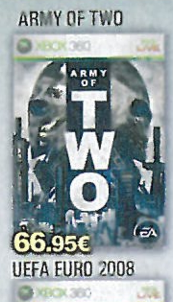
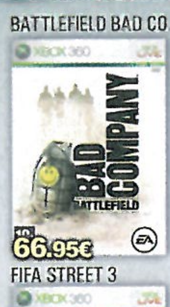
XBOX360 ELITE SYSTEM 369.95€

RACING WHEEL INÁLAMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2) 96.95€

HD-DVD PLAYER 49.95€

DISCO DURO 120 Gb 179.95€


ALONE IN THE DARK — ED.ESPECIAL 76.95€ — 66.95€

ARMY OF TWO 66.95€

BATTLEFIELD BAD CO. 66.95€

NBA BALLERS 42.95€

BLUE DRAGON 29.95€

CONDEMNED 2 66.95€

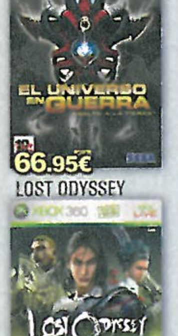
DARK SECTOR 66.95€

DBZ BURSTLIMIT 66.95€

DARKSECTOR 56.95€

EL UNIVERSO GUERRA 66.95€
UEFA EURO 2008 66.95€
FIFA STREET 3 66.95€
FOOTBALL MANAGER 08 61.95€
FRONTLINES FUEL WAR 61.95€
GEARS OF WAR 29.95€
GRAND THEFT AUTO 4 66.95€
IRON MAN 56.95€

LEGO INDIANA JON
CONS.



LOST ODYSSEY 61.95€

MX VS ATV UNTAMED 61.95€

PERDIDOS 42.95€

RAINBOW SIX VEGAS 2 66.95€

SEGA SSTAR TENNIS 66.95€

SPIDERWICK CHRONIC. 46.95€

TOP SPIN 3 56.95€

TUROK 56.95€

VIKING 66.95€

Wii + Wii SPORTS 249.95€

REMOTE CONTROL 42.95€

NUNCHAKU 19.95€

MARIO KART WII + VOLANT 46.95€

VOLANTE WII 9.95€

WII FIT + BALANCE BOARD 86.95€

ZAPPER + LINK CROSSBOW 29.95€


BLEACH 56.95€

BOMBERMAN LAND 46.95€

BOOM BLOX 46.95€

DANCING S.HOTTEST — +ALFOMBRILLA — 56.95€

DK JET RACE 46.95€

FIRE EMBLEM 46.95€

GEORGE DE LA JUNGLA 37.95€

GHOST SQUAD — +ZAPPER 51.95€ — 42.95€

HARVEST MOON 37.95€


HOUSE OF DEAD 2 & 3 — +ZAPPER 46.95€ — 37.95€

IRON MAN 46.95€

KING OF CLUBS 42.95€

LEGO INDIANA JONES CONS.

MX VS ATV UNTAMED 56.95€

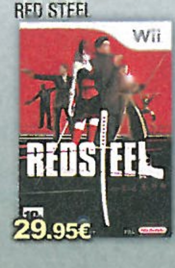
NARUTO CLASH NINJA 46.95€

NINJA REFLEX 37.95€

NO MORE HEROES 56.95€

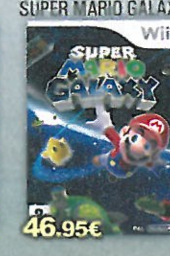
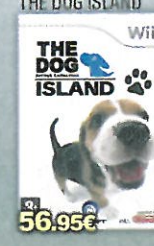
OBSCURE 2 46.95€


PES 2008 56.95€

RED STEEL 29.95€

RESIDENT EVIL UC 46.95€

SEGA BASS FISHING — +CAÑA 46.95€ — 37.95€

SEGA SSTAR TENNIS 56.95€

SUPER MARIO GALAXY 46.95€

THE DOG ISLAND 56.95€

TOP SPIN 3 37.95€

WORMS ODISEA E 56.95€

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PSP™ PlayStation.Portable



especialistas en video juegos

WWW.GAMESHOP.ES





PSP SLIM & LITE NEGRA 169.95€

PSP SLIM & LITE PLATA 169.95€ +GO! EXPLORE 249.95€



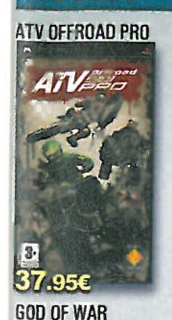
PSP SLIM & LITE PLATA + GOD OF WAR 189.95€



CÁMARA GO! PLAY 1.3 MEGAPIXELS 46.95€



NAVEGADOR GPS GO!EXPLORE 119.95€ +ADAP. Y CABLE 149.95€













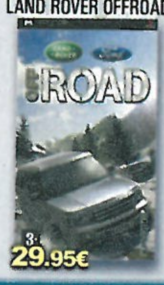






ATV OFFROAD PRO	37.95€
BATTLE OVER PACIFIC	29.95€
CHESSMASTER	37.95€
CODED ARMS CONT.	37.95€
DRAGONEERS ARIA	37.95€
UEFA EURO 2008	37.95€
FADING SHADOWS	29.95€
FLATOUT HEAD ON	37.95€
FOOTBALL MANAGER 08	42.95€









GOD OF WAR	37.95€
IRON MAN	42.95€
LAND ROVER OFFROAD	29.95€
LEGO INDIANA JONES	CONS.
MGS PORTABLE O+	19.95€
MX VS ATV UNTAMED	37.95€
BOMBERMAN LAND	37.95€
PATAPON	37.95€
RATCHET & CLANK	19.95€

NINTENDO DS™

NINTENDO DS LITE (CUATRO COLORES)







149.95€



MAGIA EN ACCIÓN: CONVIÉRTETE EN UN MAGO Y APRENDE A HACER TRUCOS DE MAGIA CON TU NINTENDO DS



INCLUYE BARAJA DE NINTENDO DS MAGIA EN ACCIÓN! 29.95€











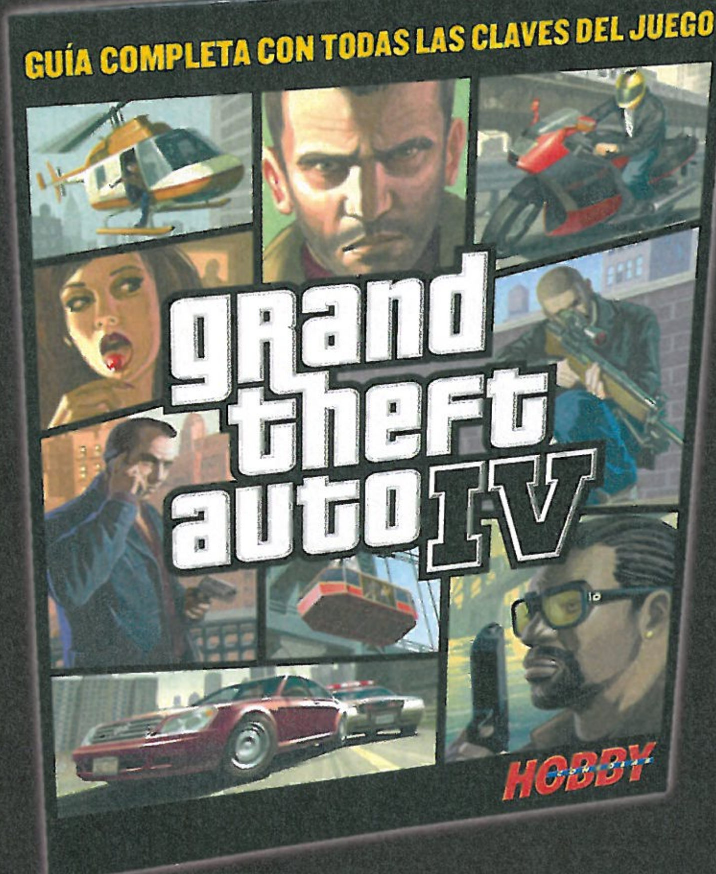


ACE ATTORNEY	39.95€
ASSASSIN'S CREED	37.95€
BABY PALS	37.95€
BLEACH	37.95€
BOMBERMAN LAND 2	37.95€
BRAIN ASSIST	37.95€
BUNNYZ	37.95€
CIVILIZATION REVOLUTION	37.95€
DUNGEON EXPLORER	37.95€
FIFA STREET 3	37.95€
IRON MAN	37.95€
IMAGINA SER PATINADORA	37.95€
LEGO INDIANA JONES	CONS.
MARIO & SONIC OLIMPIC	42.95€
MYSTERY DUNGEON	37.95€
MX VS ATV UNTAMED	37.95€
NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD	CONS.
SEGA SSTARS TENNIS	37.95€
STRATEGO NEXT	29.95€
TIGERZ	37.95€
TOP SPIN 3	29.95€
WINX CLUB 3 ENCHANTRIX	37.95€
YUGIOH! WCE 2008	37.95€
ZELDA PHATOM HOURGLASS	39.95€
ZOO TYCOON DS 2	37.95€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

LA GUÍA MÁS COMPLETA DE GTA IV



¿Tienes una PS3 o una 360?
Pues no te puedes perder la espectacular guía que incluiremos GRATIS en el próximo número. Toda la aventura paso a paso, los secretos y las misiones secundarias, mapas...TODO lo que necesitas para exprimir el juego al 100%. Y además contenidos exclusivos que no encontrarás en ningún otro sitio.

Y además

Os adelantamos tres de los juegos más esperados del año: los preestrenos de Metal Gear Solid 4 (PS3) y Super Smash Bros. Brawl (Wii), y un adelanto en exclusiva de Gears of War 2 (Xbox 360). ¡No os los perdáis!

METAL GEAR 4



SMASH BROS



GEARS OF WAR 2



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
REDACTOR: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Carlos Burdalo, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Izaskun Gracia, Carlos Hergueta, Carlos Villasante

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE VENTAS: Mayte Contreras
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFE DE PUBLICIDAD: Rosa Juárez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTOR DE RECURSOS HUMANOS:
Gerardo González
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 6/2008

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por





Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

